

WWW.PCACTION.DE
PC ACTION
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
7/2006, JUNI
€ 4,99
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Frankreich, Griechenland € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
DVD XXL 8 GByte
2 VOLL VERSIONEN
ROLLENSPIEL & STRATEGIE IM GENIALEN GENRE-MIX!
SPELLFORCE: THE ORDER OF DAWN
PC-ACTION-WERTUNG: 90 %
Add-on Breath of Winter diesen Monat auf PC Games 7/06!
TRANSPORT GIGANT
TOP-DEMOS AUF DVD
GHOST RECON, DARKSTAR ONE, TITAN QUEST, FIFA WM 06 U. V. M.
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,1 GBYTE MAPS & MODS!
The Elder Scrolls IV OBLIVION
MOD-SPECIAL OBLIVION:
Mehr Spielspaß! Wir haben für Sie die besten Erweiterungen zum Rollenspiel-Hit ausgesucht.
BATTLEFIELD 2: TOP-KARTEN-PAKET:
Zwölf neue Maps für den Shooter von Electronic Arts. Jetzt noch mehr Mehrspieler-Action erleben!
BATTLEFIELD 2
ANGESPIELT: BALLERN, SONST NICHTS. PREISET DEN SHOOTER-GOTT!
UT 2007
DER MESSE-STAR: WARUM DIESES SPIEL DEINE RELIGION WIRD. KLASSISCH, EDEL UND GENIAL.
DAS VOLLE PROGRAMM:
GETESTET:
• GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER
• DARKSTAR ONE • GUILD WARS FACTIONS
• HEROES OF MIGHT & MAGIC 5 • TRUE CRIME 2
• RISE OF LEGENDS • FIFA WM 06 U. V. M.
ENTHÜLLT:
• HAZE • RESERVOIR DOGS
• STAR TREK: LEGACY
• THE WITCHER • AION
• DEAD ISLAND • CRYSIS
• INDIANA JONES 2007 U. V. M.
HITMAN: BLOOD MONEY
TEST: DER MORDSKERL HAT DAZUGELERNT! NUMMER 47 RAUBT DIR WIEDER DEINEN ATEM.
16
usk
4 195002 704998 07



WWW.RISEANDFALLGAME.COM
RISE & FALL
CIVILIZATIONS AT WAR
Kämpfen Sie auch hoch zur See mit mächtigen Galeeren und entern Sie feindliche Schiffe.
WOCHENLANGE SPANNUNG!
Rise & Fall: Civilizations at War bietet neben zwei umfangreichen Einzelspielerkampagnen (Griechen und Ägypter) auch spannende Mehrspielergefechte für bis zu acht Teilnehmer. Der mitgelieferte Editor verspricht dazu unendlichen Kartennachschub. Messen Sie sich im Netzwerk oder im Internet mit anderen Strategiespielern aus aller Welt.
Bogenschützen profitieren vom erhöhten Terrain.
Nur mit mächtigen Katapulten lassen sich die Mauern zerstören.
Entertainment Inc. Midway and the Midway logos are registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. GameSpy and the "Powered by GameSpy" accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games Ltd.
MIDWAY



Die überarbeitete Titan-Engine zeigt prächtigste Kampfszenen.

Planen Sie Ihr Imperium!

Grosse Armeen erfordern ein wirtschaftlich starkes Rückgrat. Gold und Holz bilden dabei die Rohstoffgrundlage. Sammeln Sie darüberhinaus Ehrenpunkte durch Kampfeinsätze oder platzieren Sie Heldensäulen, die Ihren Ruhm mehren. Mit den gewonnenen Punkten leveln Sie Ihre Helden hoch. So schalten Sie neue Technologien, Upgrades und Einheiten aus fünf Entwicklungsstufen frei, um Ihr Heer immer weiter zu verbessern. Ausserdem können Sie mithilfe von Ehrenpunkten Berater anwerben, die Ihnen weitere wertvolle Boni spendieren. So erhöht ein Botaniker die Wirtschaftlichkeit des Holzabbaus, während ein Brauer für eine erhöhte Moral unter Ihren Truppen sorgt.
Sie allein entscheiden, wie Sie Ihr kleines Reich entwickeln wollen. Teams im Mehrspielermodus dürfen sich die Arbeit sogar teilen: Rohstoffhandel im eigenen Team ist jederzeit möglich!



Die mächtigen Kriegselefanten gehören zu den stärksten Einheiten im Spiel.




action medeor

ADRA

Aktion Canchanabury

ASW


AMREF

AWO International

care

CBM Christoffel-Blindenmission

DAHW

Deutsche Stiftung Weltbevölkerung

DON BOSCO
JUGEND DRITTE WELT

EIRENE
Help

HDL


Malteser

missio

Oxfam


KOLPING

TIERÄRZTE

UNESCO

wfd.


World Vision

Zukunftsstiftung Entwicklungshilfe

Die Redaktion

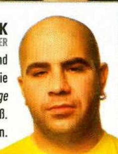
CHRISTIAN BIGGE
ACTION- & ONLINESPIELE, EGO-SHOOTER
... freut sich über viele PC-Top-Titel von der E3 und ist sich trotzdem sicher, dass alle nachher wieder nur von einer „Konsolenmesse" reden werden.



JOACHIM HESSE
EGO-SHOOTER, ACTION-ADVENTURES
... hat in Bad Nenndorf auf der Hochzeit eines Freundes die Trauzeugin erschossen und wird deshalb in 15 Ländern steckbrieflich gesucht.



AHMET ISCITÜRK
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... erfüllt sich einen Traum und reist nach Neuseeland, um die Drehorte von *Der Herr der Ringe* zu besuchen. Nee, war nur Spaß. Er will eigentlich nur sterben.



ANDREAS BERTITS
STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE
... hat mit einer Ameiseninvasion zu kämpfen. Die Biester wollen ihm an den Kragen, die Wohnung einnehmen und womöglich noch sein Geld.



MARC BREHME
ADVENTURES, STRATEGIE, MAPS UND MODS
... fiebert der Geburt seines Sohnes entgegen und hat in weiser Voraussicht schon mal zwölf Pfund Koffeintabletten für die Tage danach gebunkert.



RALPH WOLLNER
ACTION-, SPORT- UND RENNSPIELE
... liebt *Heimspiel 2006* über alles und ist mit Eintracht Frankfurt deutscher Meister geworden. Ein wahrlich traumhafter Monat!



HARALD FRÄNKEL
ACTIONSPIELE UND EGO-SHOOTER
... schrieb alle seine Texte dieser Ausgabe im Stehen, weil ihm jemand den Arsch aufgerissen hat. Ein Hautarzt nämlich. Der hatte ein Muttermal entfernt. Aua!



LUKASZ CISZEWSKI
MEHRSPIELER-SHOOTER UND ACTIONSPIELE
... hat sich auf der E3 die Hacken abgelaufen und fünf Kilo abgenommen. Dafür ist er jetzt ein weiser Mann.



ALEXANDER FRANK
STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE
... hat noch nicht mitbekommen, dass es in Deutschland so etwas wie Friseure gibt und kann deshalb kaum noch aus den Augen schauen.



Die Russen kommen!



PC ACTION ist für Völkerverständigung. Deshalb waren wir eine Woche in Los Angeles und beuten jetzt auch Russen aus!

Bigge: Madenpack! Unser russischer freier Mitarbeiter Alexander ist zwar noch Frank, aber nicht mehr frei. Er ist jetzt fester Mitarbeiter.

Bertits: Und zwar ein ganz fester! So knackig und zart wie ein Pfirsich ...

Frank: Danke, das genügt! Ich freue mich, Teil Ihrer sozialistischen Gemeinschaft zu sein. Der Einzelne ist nichts, nur das Kollektiv zählt!

Fränkel: Wieso wundert es mich nicht, dass auch dieser Kollege einen Schaden hat?

Iscitürk: Blablabla! Los, schneller! Ich habe keine Zeit, ich muss den Präsidenten retten.

Hesse: Den US-Präsidenten? Weil Ciszewski eine Woche auf der weltgrößten Spielemesse in Los Angeles war und die Verbrechensrate in den USA verdoppelt hat?

Iscitürk: Ist es in den USA ein Verbechen, wie ein missglücktes Gen-Experiment auszusehen? Nein! Ich muss natürlich den mexikanischen Präsidenten in *Ghost Recon 3* retten, das ich just teste. Definitiv das Top-Spiel des Monats!

Bertits: Nichts gibt's! Das Spiel des Monats ist eindeutig *Rise of Nations*!

Wollner: Das wäre ja noch schöner! Nur *Hitman: Blood Money* hat diesen Titel verdient. Oder *Heimspiel 2006*.

Bigge: Ihr Hirnis! Unsere 29 Seiten über alle Hits der E3-Messe 2006 präsentieren die Top-Spiele des Monats.

Frank: Aber so viele Titel können doch nicht alle gleichzeitig Spiel des Monats sein, oder?

Bigge: Klappe zu! Wenn Sie nicht wieder auf Moskauer Straßen Kippen aufsammeln wollen, stellen Sie meine Kompetenz besser nicht in Frage.

Brehme: Äh – Themawechsel. Der Test von *Guild Wars: Factions* dürfte auch eine Menge Leser interessieren.

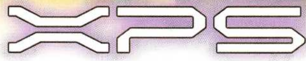
Hesse: So wie *Darkstar One*, das ein totgeglaubtes Genre reanimiert. Apropos Reanimation: Ciszewski macht mir Sorgen. Während seines zehntägigen E3-Trips schlief er nur insgesamt 29 Minuten. Seit seiner Rückkehr ist er nicht mehr derselbe.

Bigge: Ist mir nicht aufgefallen. Die Toiletten sind wie immer blitzeblank und er ist nach wie vor ganz vorne in seiner Drückerkolonne. Nur das zählt. Los, an die Arbeit!

Der Dell

Dell™ empfiehlt Windows® XP Professional.

Dell™ XPS 600 "Primus"



- Intel® Pentium® D Prozessor 930 (3 GHz, 2x 2 MB L2 Cache, 800 MHz FSB)
- Original Windows® XP Home Edition (OEM[3])
- 1024 MB DDR2 RAM, 533 MHz
- 160 GB** SATA Festplatte, 7.200 U/Min
- Optional - 17" TFT-Display, Dell™ 1707FP für 324 €
- Broadcom® 10/100/1000 Gigabit Netzwerk
- 256 MB PCIe™ x16 nVidia® GeForce™ 6800
- Integrierter 5.1 Audio
- 16x Dual-Layer +/- DVD-Brenner
- 1 Jahr Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1]
- Microsoft® Works 7.0 (OEM[3])
- Dell™ Tastatur, Dell™ Maus, 7x USB 2.0
- Digital E-learning

DUAL CORE



~~1.499 €~~ **1.429 €**



Inkl. MwSt., zzgl. 75,40 € Versand.
Systempreis ohne Monitor

Finanzierung ab 45,72 €* E-Value™: PPDE5-D05XP5

Upgrades

• 3 Jahre Vor-Ort Service am nächsten Arbeitstag[1] + CompleteCare™[4] Unfallschutz	+ 219 €
• Microsoft® Office Small Business Edition 2003 (OEM[3])	+ 244 €
• 2x 160 GB** SATA Festplatten, 7.200 U/Min, RAID 0	+ 116 €

Einfach genial. Der Dell™ XPS mit Intel® Pentium® D Prozessor mit Dualcore-Verarbeitung. Atemberaubende Kraft und Leistung.

Schrei dir die Lunge aus dem Hals! Wenn dich der Ehrgeiz als Gamer packt, kommt der sensationell starke Dell™ XPS wie gerufen. Gleich ob du um den Sieg kämpfst, einen Gegner nach dem anderen ausschalten möchtest oder mit Köpfchen und Hackentrick gegen die besten Teams in Europa zu bestehen hast - auf den stahlharten Dell™ XPS ist im entscheidenden Moment Verlass. Wenn du am Ball bist, verwandelt dieser Spielmacher die Leistungsreserven des Intel® Pentium® D Prozessors mit Dualcore-Verarbeitung in ein hautnahes Erlebnis. Gerade jetzt solltest du den Dell™ XPS in dein Team holen!

Support rund um die Uhr

Expertenhilfe nötig? Das XPS-Support-Team steht dir rund um die Uhr mit Rat zur Seite. Und nicht vergessen: Den Dell™ XPS gibt's nicht im Geschäft. Ruf uns an oder klick dich zu www.dell.de !

Hinweis für Verbraucher: Der abgeschlossene Fernabsatzvertrag bleibt wirksam, wenn Sie die auf Abschluss des Vertrages gerichtete Willenserklärung nicht binnen einer Frist von 2 Wochen nach Erhalt der Ware widerrufen. DELL GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

Alle Preise sind gültig bis 30.05.06 und nicht kombinierbar mit anderen Angeboten oder Rabatten.. In Österreich leicht abweichende Angebote und Versandkosten. Es gelten die allgemeinen Geschäftsbedingungen der Dell GmbH. Produkt kann von Abbildung abweichen. Änderungen, Druckfehler und Irrtümer vorbehalten. Dell, das Dell Logo, Dimension und Inspiron sind Marken der Dell Inc. Microsoft und Windows sind eingetragene Marken der Microsoft® Corporation. Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel SpeedStep, Intel Viiv, Intel Xeon, Itanium, Itanium Inside, Pentium und Pentium Inside sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA oder anderen Ländern. Mit einem DVD+RW Laufwerk gebrannte Medien sind evtl. nicht kompatibel mit einigen auf dem Markt befindlichen Laufwerken. *Bei Bestellung ausgewählter Dimension PCs oder Inspiron Notebooks bis 13.06.06 erhalten Sie einen Dell 725 Farbdrucker gratis, gültig für max. 5 Systeme pro Kunde. **Die nutzbare Kapazität kann je nach eingesetzter Software leicht differieren. [1]Die angegebenen Zeiten sind ungefähre Reaktionszeiten von denen im Einzelfall aufgrund besonderer Umstände (z.B. erforderliche Ersatzteilbeschaffung) abgewichen werden kann. [2]Jetzt kaufen! Erst ab Dezember 2006 zahlen: Laufzeiten von 12 bis 48 Monaten. Gültig bis 31.05.2006. Standardfinanzierung: Laufzeit 36 Monate. Erhältlich ab einem Bestellwert von 300 €. Effektiver Jahreszins nur 9,9%. Ratenfinanzierung ist ein Angebot der CC-Bank AG, Mönchengladbach, unserer Partnerbank. Bonität vorausgesetzt. Nur für Personen ab 18 Jahre mit Wohnsitz in Deutschland. [3]Microsoft® OEM Software wird von Dell ab Werk vorinstalliert und optimiert. Einige in diesem Computer enthaltene Microsoft® Softwareprodukte sind möglicherweise durch technische Maßnahmen kopiergeschützt. Solche Produkte können Sie nicht verwenden, wenn Sie nicht zuvor die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt durchführen. Die Aktivierungsmaßnahmen für das Produkt und die Microsoft® Datenschutzpolitik werden während der allerersten Inbetriebnahme des Produkts, bei bestimmten Neuinstallationen des Softwareprodukts bzw. der Softwareprodukte oder bei bestimmten Neukonfigurationen des Computers ausführlich beschrieben und können über Internet oder Telefon vervollständigt werden (dabei können Telefongebühren anfallen). [4]CompleteCare Versicherungsdeckung kann nur in Verbindung mit einem Servicevertrag gleicher Laufzeit erworben werden. Dieser Service wird für Dimension Desktops und Notebooks als Zusatzservice angeboten. CompleteCare kann nicht für bereits bestehende Systeme als Zusatzleistung erworben werden. CompleteCare kann nur während der üblichen Geschäftszeiten in Anspruch genommen werden. Versicherer des CompleteCare Schutzes ist LGI (London General Insurance). Dell GmbH, Unterschweinstiege 10, D-60549 Frankfurt am Main

TEST DES MONATS

AB SEITE 78

Hitman: Blood Money

Nummer 47 ist zurück! Noch nie brachte der Anzugträger den virtuellen Tod so kreativ auf die Mattscheibe wie im vierten Teil der Serie. Mit den modernsten Waffen und den gemeinsten Tricks avanciert HITMAN: BLOOD MONEY zum pechschwarzen Spielehit für Erwachsene. Fröhliches Sterben!



PC ACTION 7/2006

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth
FAX: 0911/28 72 435 • **E-MAIL:** leserbriefe@pcaction.de
Besuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

RUBRIKEN



AKTUELL

BLICKPUNKT



VORSCHAU

THEMA DES MONATS:

TEST

TEST DES MONATS:

SPIELERFORUM

SPIELETIPPS

HARDWARE

LEGENDE: PC ACTION GOLD PC ACTION PREISTIPP



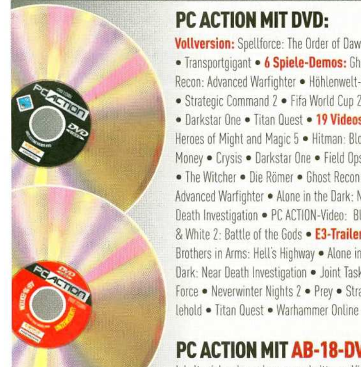
HARDWARE

AB SEITE 162

Auf die Größe kommt es an!

17-Zoll-Monitore sind out. Zocker, die etwas auf sich halten, daddeln an 19-Zoll-Flachbildschirmen. Wir haben zehn der Flachmänner für Sie getestet.

AUF DEN SILBERSCHEIBEN



PC ACTION MIT DVD:

Vollversion: Spellforce: The Order of Dawn • Transportgigant • **6 Spiele-Demos:** Ghost Recon: Advanced Warfighter • Höhlenwelt-Saga • Strategic Command 2 • Fifa World Cup 2006 • Darkstar One • Titan Quest • **19 Videos:** Heroes of Might and Magic 5 • Hitman: Blood Money • Crysis • Darkstar One • Field Ops • The Witcher • Die Römer • Ghost Recon: Advanced Warfighter • Alone in the Dark: Near Death Investigation • PC ACTION-Video: Black & White 2: Battle of the Gods • **E3-Trailer:** Brothers in Arms: Hell's Highway • Alone in the Dark: Near Death Investigation • Joint Task Force • Neverwinter Nights 2 • Prey • Stranglehold • Titan Quest • Warhammer Online

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt: siehe oben, aber ungeschnittenes Video zu Hitman: Blood Money

AUF SEITE 176: DER KOMPLETTE INHALT DER DVD

Spiele in diesem Heft



Ideal für Fernangriffe ist der Bogen. Hätten Sie nicht gedacht, oder?

Einer der Kämpfer, die man auch im Trailer bewundern kann.

Charaktere mit großen Breitschwertern sind langsam, aber stark.

Dank *Unreal*-Engine *3* geht in Sachen Grafik die Post ab. Man beachte zum Beispiel die Details auf den Rüstungen.

Links, der Elbe!

Bis vor kurzem war so gut wie gar nichts über 10tacles ELVEON bekannt. Das hat sich dank der E3 geändert – zumindest ein bisschen.

ACTION-ROLLENSPIEL | *Elveon* – so lautet der Name des Buches, in dem die Geschichte der Elfen niedergeschrieben ist. So heißt auch das actionreiche Fantasy-Epos, das 10tacle in der zweiten Hälfte des kommenden Jahres veröffentlichen will. Alles dreht sich um einen Elfenkrieger, der in Naon unterwegs ist. Naon ist ein fiktives Hutzibutzi-Märchenland, das die Götter erschaffen haben; einst ein Paradies für die Gottesfürchtigen. Viele Rassen lebten in Naon, doch die Götter liebten immer ganz besonders die süßen, androgynen Elfen. Die Allheiligen schufen sogar extra die Stadt Nimathar, um die Elfen bei Laune zu halten. Genau so, als wenn ein geiler alter Bock seiner 18-jährigen Gespielin eine Wohnung mietet. Aber wir wollen den Willen der Götter natürlich nicht in Frage stellen! Jedenfalls ging die Sache nicht gut, Götter und Elfen führten Krieg, die Götter zogen beleidigt ab, die Elfen teilten sich in verschiedene Interessengruppen – und jetzt sollen Sie anscheinend alles richten.

MÄRCHENONKEL

Wirklich viel verrieten die Entwickler auf der E3 nicht. So viel ist aber bekannt: Zu Beginn des Spiels legen Sie die Kampfstile des Helden fest. Vier Waffenklassen stehen zur Auswahl. Dolche hauen nicht so rein, dafür kann man gleich mit zweien simultan herumfuchteln. Pfeil und Bogen sind ideal für Freunde der Fernattacken. Speere haben eine gute Reichweite und sind toll, um mehrere Gegner gleichzeitig umzufegen. Dann wären da noch die fetten Breitschwerter, die richtig Welle machen, aber schneckenmäßig lahm sind. Das Kampfsystem ist erfreulich komplex, erlaubt zahlreiche Kombo-Attacken, Blocks, Spezial-Manöver – quasi wie in einem Prügelspiel. Eine Prise Taktik kommt durch den Ermüdungsfaktor ins Spiel. Wer ständig draufdrischt, ermattet schnell und kann seinen Feinden weniger entgegensetzen. Was *Elveon* sonst noch bietet? Saugute Grafik dank *Unreal*-Engine *3*. Mehr Infos gibt es nicht, außer vielleicht in den Köpfen der Entwickler. Hoffen wir, dass die uns bald an ihrem Wissen teilhaben lassen. Amen!

Ahmet Iscitürk

Info: www2.elveon.net

Fettes Strogg-Konzert


»Entspannt: Hauptschullehrer im Pausenhof.«

In *Quake Wars* kämpfen die Menschen gegen die außerirdischen Strogg. Hier sehen Sie einen Spähtrupp.

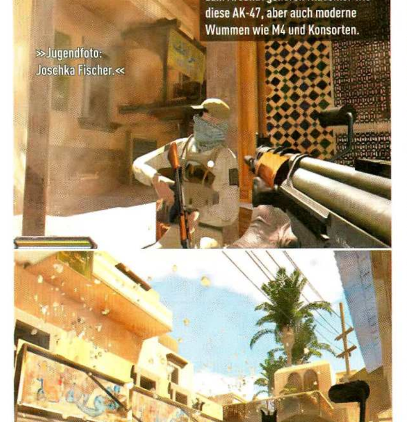
Ein Geheimtipp war ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS schon lange. Auf der E3 mauserte sich Activisions Baby zu einem der Messehöhepunkte.

EGO-SHOOTER | Am E3-Stand von Activision herrschte pure Begeisterung: Dank id Softwares neuer so genannter Megatexture-Technologie verwöhnen hochdetaillierte Außenwelten und Effektorgien die Augen der Masse. Vor allem die feinen Licht- und Schatteneffekte verleihen den ausladenden Umgebungen von *Enemy Territory: Quake Wars* eine lebendige Atmosphäre. Am Spielprinzip hat sich nichts geändert, muss es auch nicht, schließlich ist das einfachste oft das beste. In der Online-Ballerei übernimmt eine Partei die Streitkräfte der GDF, die andere versucht mit den außerirdischen Strogg die Erde zu unterjochen. Dabei sollen insgesamt bis zu 24 Spieler ihren Spaß haben. Bedenkt man, dass es neben etlichen Waffen auch Fahrzeuge und Raumgleiter gibt, scheint das Vergnügen garantiert. *Quake Wars* kommt im September.

Ralph Wollner

Info: www.enemyterritory.com

100 Anschläge pro Minute


Zum Arsenal gehören Klassiker wie diese AK-47, aber auch moderne Wummen wie M4 und Konsorten.

»Jugendfoto: Joschka Fischer.«

Dank der selbstentwickelten Grafikengine fliegen Ihnen die Fetzen physikalisch korrekt um die Ohren.

»Gefährlich: Splittergruppen.«

Mit ALLIANCE: THE SILENT WAR holen Sie sich nicht nur den Kampf gegen den Terrorismus auf den PC. Hier erwarten Sie fast alle Krisengebiete des letzten Jahrhunderts.

EGO-SHOOTER | Überraschungen sind immer wieder schön. Das gilt auch für *Alliance: The Silent War* vom bislang nicht groß in Erscheinung getretenen Entwicklerteam Windward Mark Interactive zu. In einem knackigen E3-Video, welches Sie übrigens auf der angegebenen Webseite finden, lassen die Herren nach Strich und Faden die Fetzen fliegen. In einer fernöstlichen Stadt nehmen Sie mit der AK-47 einen Marktplatz auseinander. Dabei sausen Vasen und Regale physikalisch korrekt durch die Luft. Das Arsenal reicht von Wummen des Zweiten Weltkriegs hin zur modernsten Bleispritze. Insgesamt soll es über 200 Original-Waffen und die bekanntesten Kriegsschauplätze des 20. Jahrhunderts geben. Verlag und Erscheinungsdatum stehen noch nicht fest.

Ralph Wollner

Info: www.alliancethegame.com

LIES MICH!

Crysis


»Wird gleich abgeholt: gelber Sack.«

Ego-Shooter | Technisch gehörte der Nachfolger von *Far Cry* zu den Sahneschnitten der Messe. Zwei Videos gesichtet, zwei kleine Levels spielbar. Alles im grünen Bereich bei Crytek. Als Jake Dunn, Mitglied einer US-Spezialeinheit, untersuchen Sie merkwürdige Ereignisse auf einer – wunderschönen – Pazifik-Insel. Die Koreaner und Chinesen mischen mit, Aliens auch. Letztere können auch mal groß wie ein Haus sein. Nahkampf, Baller-Action, Spitzen-KI: Das wird was, klar. Vermutlich im November zücken Sie in *Crysis* die virtuellen Waffen. (CB)

Info: www.crysis-game.com

Shadowrun


»Ich will dasselbe Zeugs, was er hatte!«

Mehrspieler-Shooter | Das ist ja mal spannend! Endzeit-Rollenspiel-Lizenz, schnelle Baller-Action, zwei Teams, klassisches Capture-the-Flag-Prinzip – das alles will *Shadowrun* von Microsoft im Winter bieten. In actionlastigen Schlachten kloppen sich Menschen und Elfen mit Bösewichten mittels Schwertern sowie modernen Waffen und ausstaffiert mit Spezial-Fähigkeiten. Wer gut ist, bekommt virtuelle Kohle, womit er seine Ausrüstung weiter verbessert. Die Schlachten finden online auf Servern statt. Angeblich sollen wir PC-Zocker uns sogar mit Xbox-360-Nutzern messen können. (CB)

Info: http://fasastudio.com

Timeshift


»Robocop ist seine Freundin durchgebrannt.«

Ego-Shooter | Die US-Regierung schickt Michael Swift, Ex-Kampfpilot, auf eine Zeitreise. Als er zurückkehrt, ist nichts wie es war. Die USA existiert nicht mehr, überall herrscht Endzeit-Chaos, ein übles Regime hat die Macht übernommen. Blöd: Swift ist der Einzige, der weiß, wie man Zeit manipuliert. Er jagt also ab sofort die halbe Welt, die er natürlich retten soll. Dazu ballert er, dass die Rohre glühen, nutzt klassische Bullet Time, friert Kämpfe kurz sogar komplett ein und spult die Zeit zurück. *Timeshift* sieht schon sehr ordentlich aus und erscheint im Oktober. (CB)

Info: www.vugames.com

TOP 10 DEUTSCHLAND

RANG	TREND	VORMONAT	TITEL	VERTRIEB
1	▲	NEU	Guild Wars: Factions	Flashpoint
2	▲	NEU	FIFA Fußball-WM 2006	EA
3	▲	NEU	Ghost Recon: Advanced Warfighter	EA
4	■	4	World of Warcraft	Vivendi
5	▼	2	The Elder Scrolls 4: Oblivion	Take 2
6	▲	NEU	Spellforce 2: Shadow Wars	Deep Silver
7	▼	1	DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	EA
8	▲	10	Counter-Strike Source	Vivendi
9	▲	NEU	Tomb Raider: Legend	Eidos
10	▲	NEU	Battlefield 2	EA

Quelle: SATURN

Lord Extra!



Die Minions erinnern ein wenig an die Filmmonster namens Gremlins. Die kleinen Viecher tun angeblich alles, was Sie wollen.

Dass Helden von damals sich ganz schön verändern können, belegt nicht nur Joschka Fischer. In OVERLORD machen sie gleich sieben solcher Ex-Weltenretter platt.

ACTION-ROLLENSPIEL | Die *Age of Wonders*-Macher haben offensichtlich genug vom Aufbau-Strategie-Rollenspielkram und liefern mal was ganz anderes. In *Overlord* übernehmen Sie die Rolle eines Typen, den unterwürfige Wichtelwesen (Minions) für den Overlord – den Superführer – halten. Diese Viecher tun alles, was Sie wollen, dienen als Sklaven und Armee gleichermaßen. Sie stehlen, kämpfen, zerstören auf Ihr Kommando und unterstützen Sie bei Ihrem Ziel, sieben ehemalige Helden auszuradieren. Während man in anderen Spielen gut oder böse sein kann, geht es in *Overlord* wohl eher darum: Wollen Sie nur ein bisserl fies oder eine echte Mega-Drecksau sein? Nähere Details folgen, erscheinen soll das Spiel im Sommer 2007. Ahmet Iscitürk

Info: www.triumphstudios.com

Blinder Gehorsam!

Nicht nur in *Overlord* tun Untergebene alles, was der Anführer verlangt. Bei uns ist das auch so!

Erzwungenes Eheglück



Der Chef zwang die Kollegen Wollner und Iscitürk zur Heirat. Durch die daraus resultierende Steuer-Ersparnis kann er noch mehr Kohle aus den beiden Klapskallis pressen, da er deren Gehälter einsackt.

Zerstörer der Liebe



Als Fränkel den Chef in Sachen Liebe um Rat bat, kam es zur Katastrophe. Bigges Tipp: „Die Alte hast du ganz schnell in der Tasche. Einfach an die Hupen grapschen!" Fränkel lag drei Wochen im Koma.

Russisches Reittier



Da der Chef kontinuierlich verfettet, fällt ihm das Laufen immer schwerer. Da muss sich ganz schnell was ändern! Diät? Fehlanzeige! Stattdessen lässt er sich vom Volontär überallhin huckepack tragen.



DER HINTERM TEICH MOTZT

HEINRICH LENHARDTS MESSEBEOBACHTUNGEN ZWISCHEN WII UND WINDOWS



»Verflossene Freundinnen nennt man auch Ex-Po.«

Drei merkwürdige Tage im Mai, 60.000 Fachbesucher waren dabei.

E3 der Schrulligkeiten

Unser Lukasz war noch eine E3-Jungfrau. Vor dem ersten Messetag nahm ich ihn beiseite und erzählte von der rauen alten Zeit. Damals, als es im Hotel noch kein Wireless Internet gab und leichtgeschürzte Standluder hormongebeutelten Jungredakteuren ungestraft den Kopf verdrehten. Dieses Jahr waren die Veranstalter der jährlichen Spielefachmesse in Los Angeles sehr um Korrektheit bemüht. Für zu leicht geschütztes Standpersonal drohten ebenso Strafzettel wie bei Ruhestörung. 5.000 Dollar sollte NC Soft für das Überschreiten des genehmigten Lärmpegels blechen. Argwöhnisch blickten die Online-Rollenspielexperten zum Nachbarstand von Sega: Bei den Igelkuschlern sollen Leute mit Dezibelmessern gelauert und gepetzt haben, moserte NC Softs Vizepräsident Fred Schmidt. Aber die E3 beschäftigte sich nicht nur mit Zucht und Ordnung. Angesichts neuer Videospielsysteme von Sony und Nintendo hatte man sich Wunderdinge von der diesjährigen Veranstaltung versprochen. Aber die teure Playstation 3 mag als Blu-Ray-Player für irgendwen irgendwie sinnvoll sein, die ersten gezeigten Spiele ernteten aber viel Gähnen und Achselzucken. Nintendos Wii stemmt sich indes nicht nur mit einem surreal schrägen Namen gegen den Trend: Die Marioisten pfeifen auf große Grafik-Fortschritte und setzen auf den unorthodoxen Charme eines bewegungssensitiven Fernbedienungs-Controllers – eine Rechnung, die den langen Schlangen am Nintendo-Stand nach zu urteilen sogar aufgehen könnte. Besser als erwartet war die Stimmung im PC-Lager: Dass Microsoft im andauernden Xbox-Taumel das Thema „Gaming for Windows" diesmal so stark betonte, geschah sicher mit dem Hintergedanken an kommende Windows-Vista-Verkäufe. Die gemeinsame Online-Klammer „Live" schadet jedenfalls nicht, um Entwicklern beide Plattformen schmackhaft zu machen. Einige der Xbox-360-Spieleankündigungen (*Grand Theft Auto 4, Gears of War*) könnte ich mir auch auf einem PC lecker vorstellen.



Eine Truppe mit Luftunterstützung befindet sich auf dem Weg zum Gegner.

»Wird von Sicherheitskräften bewacht: Treffen von Heli Kopter und Heli Berry.«

Kalt gemacht!

In BATTLEFIELD 2142 kämpfen Sie nach einer neuen Eiszeit unter anderem gegen riesige Mechs. Die Schlachten haben uns auf der Spielemesse überzeugt.

BATTLEFIELD 2 | In einem Sciencefiction-Szenario streiten Sie erneut mit bis zu 64 Spielern in Teams um Flaggenpunkte. Neu sind futuristische Wummen wie EMP-Granaten, die die Elektronik der frischen Fahrzeuge wie riesiger Mechs, Panzer und Raumgleiter lahm legen. Auf der E3 durften wir erstmals im neuen Titan-Modus gegen ein Team von Entwickler DICE zocken. Sie nehmen Stützpunkte am Boden ein und versuchen, das fliegende Hauptschiff der anderen Partei zu zerbröseln. Offenbar stellt uns EA im Herbst trotz ungewöhnlichem Szenario einen würdigen *Battlefield*-Erben ins Regal.

Marc Brehme

Info: www.electronicarts.de



Aus der Ego-Perspektive schießen Sie sich durch die Straßen einer Stadt.

»Werden hingerichtet: faule Säcke.«

Doppelschmerz

AUF DVD VIDEO

FIELD OPS ist sowohl 3D-Shooter als auch Echtzeit-Strategie! Ein Spiel, das Sie gleich von zwei Seiten in die Zange nimmt, wie uns die Entwickler bei einem Besuch zeigten.

EGO-SHOOTER/ECHTZEIT-STRATEGIE | In Taktik-Shootern wie etwa *Ghost Recon: Advanced Warfighter* spielt Strategie bereits eine wichtige Rolle. Nur logisch, dass jetzt mit *Field Ops* ein echter Shooter-Strategie-Genre-Mix angekündigt ist. Im Spiel bekriegen sich US-Einheiten und Terroristen in Afghanistan, New York, Kuba und der Ukraine. Das Neue daran: Die Missionen in *Field Ops* lassen sich komplett als Ego-Shooter und als Echtzeit-Strategiespiel zocken – um alle taktischen Möglichkeiten auszuschöpfen, schalten Sie am besten immer hin und her. Entwickler Freeze Entertainment plant die Veröffentichtung für den November.

Andreas Bertits

Info: www.fieldopsgame.com

E3-BABES Falscher Alarm!

Von wegen auf der E3 dürfen dieses Jahr keine gut aussehenden und leicht bekleideten Damen herumlaufen. Wir präsentieren Ihnen die zehn knackigsten Frauenzimmer der Messe!

Platz 1 Am Messestand des Spiels *The Witcher* hing eine ganz besondere Dame herum.

Platz 2 Für jeden etwas: Edward mit den Penishaaren trafen wir bei Sony Online.

Platz 3 Auch Konsolenspiele-Hersteller boten gute Hardware.

Platz 4 Bei THQ kam es zu einem schlimmen Auffahrunfall. Zum Glück waren alle Beteiligten durch Airbags geschützt.

Platz 5 Was Herr Hesses neue Freundin auf dem Messegelände zu suchen hatte, fragen wir uns auch.

Platz 6 Diese zwei Damen besaßen das einnehmendste Lächeln der ganzen Messe. Danke Mädchen, ihr wart auch gut!

Platz 7 Besonders griffig: die zwei kleinen Reizverschlüsse am Oberteil.

Platz 8 Süüüß!!

Platz 9 Eigentlich ein hübsches Ding. Wenn sich nur ihre Ringe nicht dauernd verheddert hätten ...

Platz 10 Werbung beeinflusst uns nicht, aber *Sin Episodes* ist das beste Spiel auf der ganzen Welt!

LIES MICH!

Brothers in Arms 3: Hell's Highway



Taktik-Shooter | Anfang nächsten Jahres dirigieren Sie erneut die Sergeants Matt Baker und Joe Hartsock durch den virtuellen Zweiten Weltkrieg. Diesmal geht's nach Holland, da Sie für die Operation Market Garden abkommandiert sind. Sie und Ihr Team schalten Luftabwehrstellung und MG-Nester aus, steuern zeitweise Panzer oder infiltrieren – oft schleichend – Nachschublager. Das Ganze spielt sich so wie die Vorgänger, sieht aber um Längen besser aus. Denn *Brothers in Arms 3* setzt nun auf die *Unreal*-Engine *3*, was uns fantastische Rauch-, Licht- und Physikeffekte beschert. Außerdem soll es ein wenig actionlastiger zugehen, versicherte uns Randy Pitchford, Chef von Entwickler Gearbox. Daumen hoch! (CB)

Info: www.hellshighwaygame.com

Joint Task Force



Echtzeit-Strategie | Als Teil einer internationalen Friedenstruppe räumen Sie unter anderem im Irak, in Bosnien und Afghanistan mithilfe von Infanterie, Fluggerät und Panzern auf. Basen bauen Sie nicht, stattdessen sammeln Sie Knete, um neue Truppen zu rekrutieren. Zivilisten sollten Sie beschützen, dann gibt's gute Presse und Sponsoren für die *Joint Task Force*. Ihre Soldaten können bis zu vier Erfahrungslevels aufsteigen. Das Spiel soll Ende des Jahres mehr als 20 Einzelspieler- und gut ein Dutzend Mehrspieler-Missionen bieten. Sieht gut aus! (CB)

Info: www.jointtaskforce.com

El Matador



Action | Als Spezial-Agent mischen Sie im Shooter *El Matador* ein Drogenkartell in Kolumbien auf. Sie steuern Ihren Metzelknaben aus der „Lara"-Ansicht, schauen ihm also über die Schulter. Was Sie zu sehen bekommen ist derbe, kompromisslose Action-Kost: Sie ballern ab Juli mit über 30 Waffen los. Einen guten Eindruck hinterließen dabei die detailreiche Optik und die „Alles geht kaputt"-Physik-Spielereien. (CB)

Info: www.elmatador.net

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Warum kaufen Sie PC ACTION?

- Wegen der DVD (6%)
- Wegen der vielen Informationen (6%)
- Aufgrund des attraktiven Chefredakteurs (5%)
- Weil ich sonst nix zu tun habe (13%)
- Wegen der lustigen Bildunterschriften (14%)
- Weil alle anderen Mags doof sind (39%)
- Wegen der unglaublichen Fachkompetenz (17%)

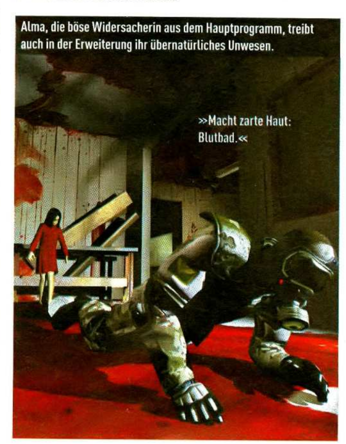
Der Alma nach!

Endlich rückte Vivendi die ersten Informationen zum F.E.A.R.-Add-on EXTRACTION POINT heraus. Die Jagd auf das böse Mädchen geht weiter.

EGO-SHOOTER | Während Monolith bereits an einem Nachfolger des Grusel-Shooters werkelt, zimmern die Time Gate Studios (*Kohan*-Reihe) eine Erweiterung für *F.E.A.R.* zusammen. Die Handlung knüpft nahtlos an die Geschichte des Hauptspiels an. Zusammen mit der namensgebenden Spezialeinheit First Encounter Assault Recon jagen Sie dem befreiten Mädchen Alma und ihren übernatürlichen Schergen hinterher. Den Schauplatz des Kampfes verlegt der Entwickler in eine zerstörte Stadt, weitere Neuerungen wie Waffen und Gegner sind ebenfalls in der Mache. Und welche Konsequenzen hat die kürzliche Übernahme von Monolith durch Warner? Zwar gehört die Handlung mitsamt der Charaktere zum geistigen Eigentum des Entwicklers, den Namen des Spiels riss sich jedoch Herausgeber Vivendi unter den Nagel. Letzterer bestätigte auf Nachfrage, dass die Entwicklung von *Extraction Point* bereits im ursprünglichen Vertrag geregelt wurde. Monolith steht den Designern von Time Gate mit Rat und Tat zur Seite. Voraussichtlich im Herbst lehrt *F.E.A.R.* Sie erneut kräftig das Fürchten. Alexander Frank

Info: www.whatisfear.com

Alma, die böse Widersacherin aus dem Hauptprogramm, treibt auch in der Erweiterung ihr übernatürliches Unwesen.



Das hat Perspektiven



In der klassischen isometrischen Ansicht fechten Sie die Massenschlachten aus.



Hier feuern Sie als Soldat in der Verfolgersicht wie in einem Actionspiel auf die Feinde.

Mittendrin oder von oben dabei – in MAELSTROM ist beides möglich. Hier wühlen Sie Seite an Seite mit den Soldaten im Dreck oder kommandieren wie gewohnt aus der Vogelperspektive.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Im Jahr 2050 kloppen sich die drei Fraktionen Ascension, Remnants und Hai-Genti um die letzten Wasserreserven. Die *Perimeter*-Macher KDV Games versprechen ein Strategie-Erlebnis der Sonderklasse, denn das so genannte Terraforming erhält im neuen Titel *Maelstrom* erneut besonderen Stellenwert. So brennen Sie beispielsweise durch einen Meteoriteneinschlag alles nieder oder rufen eine Sintflut hervor. Einige Einheiten können auch Wasser zu Eis erstarren lassen oder Tornados erschaffen, welche Gegner verlangsamen. Besonders extrem geht es zu, wenn Sie die Kontrolle über den Wind erlangen und auf diese Weise giftige Gase direkt in die Basis des Feindes blasen. Die Optik beeindruckt: Sie zoomen bis auf Pixelgröße heran und steigen auf Wunsch direkt in die virtuellen Schlachten ein. In einigen Action-Sequenzen übernehmen Sie Fahrzeuge und steuern etwa einen Panzer aus der Verfolgerperspektive durch die Ruinen der Städte. Oder Sie schlüpfen in die Rolle eines Ihrer Soldaten und ballern sich mit der Truppe durch die Feinde. Trotz dieser Einlagen vergessen Sie den Ausbau Ihrer Basis besser nicht, denn nur so erhalten Sie neue Einheiten. *Maelstrom* soll im Herbst erscheinen. Andreas Bertits

Info: www.codemasters.de/maelstrom



Da der neue Controller über Kipp-Sensoren verfügt, hat man der Playstation 3 (oben) den Rüttel-Effekt gestrichen. Irgendwie schade.

Und was kommt in der Glotze?

Konsoleros frohlocken! Sonys PLAYSTATION 3 und Nintendos WII (sprich Wiiih!) konnte man auf der E3 erstmals richtig in Aktion erleben. Wir fassen zusammen ...

KONSOLENMARKT | Sonys Playstation 3 wurde hinter vorgehaltener Hand als überteuerte, eierlegendeWollmilchsau deklariert. Mit den genauen technischen Daten wollen wir Sie nicht langweilen. Die gibt es auf der offiziellen Webseite. Das Gerät erscheint am 17. November in zwei Varianten. 1. Inklusive HDMI-Anschluss für digitale Bild- und Ton-Übertragung, W-LAN-Funktionalität und mit 60-Gigabyte-Festplatte für 599 Euro. 2. Ohne HDMI, W-LAN und nur mit 20-Gigabyte-Platte für 499 Euro. Ansonsten sind beide Versionen identisch. Besonderheiten der PS3: Blu-Ray-Laufwerk, das Datenträger mit dickerem Datenvolumen schluckt, also auch HD-Filme. Der Controller verfügt über Kipp-Sensoren, der Spielsteuerung durch Veränderung des Neigungswinkels erlaubt.

Info: www.us.playstation.com/PS3

NINTENDO WII

Während die Konkurrenz technisch immer leistungsfähigere Konsolen liefert, geht Nintendo einen ganz anderen Weg. Wii (früher: Revolution) bietet im Vergleich zum Vorgänger Gamecube keinen großartigen Grafik-Sprung. Der Clou ist der Controller, der aus zwei Teilen besteht. Er registriert nicht nur den Neigungswinkel und die Entfernung zum Fernseher, sondern funzt darüber hinaus auch noch wie eine Lightgun. Sie halten das Teil also direkt auf die Glotze, um zum Beispiel Gegner in einem Shooter zu beseitigen. Ein im Controller eingebauter Lautsprecher ist ein weiteres Novum. Wenn Sie im neuen *Zelda*-Abenteuer zum Beispiel mit dem Bogen schießen, gibt der Controller das Geräusch eines sich spannenden Bogens wieder. Wer auf solche Spielereien keinen Bock hat, stöpselt einfach die bewährten Gamecube-Controller ein und zockt weiterhin bequem im Liegen. Ahmet Iscitürk

Info: http://wii.nintendo.com

Nintendos neue Konsole Wii (unten) mit bewegungssensitivem Controller. Offiziell ist übrigens noch kein Verkaufspreis bekannt. Wir rechnen damit, dass die Japaner die Konsole für etwa 200 Euro anbieten.





DIE ÄRA DER HELDEN
STEHT BEVOR!
SpellForce 2
SHADOW WARS
JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH!
WWW.SPELLFORCE2.COM
91
GameStar
SPELLFORCE 2
GameStar
SPELLFORCE 2
PC ACTION
GOLD
5-2006
AWARD
POWER PLAY
ABWECHSLUNG
SPELLFORCE 2
REDAKTION
gamona
AWARD
GAMERSHALL.DE
GOLD AWARD
K-GOLD
KRAWALL.DE
VIDEO GAMES AKTUELL
TOP-HIT
SFT 05/2006
KAUFTIPP
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria. © 2006 Deep Silver (p) 2006 by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbegebiet 1, 6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellForce is a trademark of JoWooD Productions Software AG.
Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission.
MEDIA
XFIRE
PC DVD ROM
DEEP SILVER
Phenomic
JoWooD Productions

NEUE STRATEGISCHE TIEFE NEUE HÖHEN DES RUHMS

"Kettet mich am Stuhl fest! Lasst mich nicht in die Nähe von Heroes 5! Kaum eine Minute hatte ich gespielt, schon war ich dem Kleinod hoffnungslos verfallen." - Gamestar

"Liebe Kollegen, nicht weiterlesen: wenn Heroes 5 da ist, werde ich 'krank'. Weil dieses Spiel süchtig macht." - PC PowerPlay

"Was da momentan entsteht, könnte wahrlich ein neuer Meilenstein in der (Erfolgs-) Geschichte von 'Heroes of Might & Magic' werden." - gameswelt.de

"Oh, oh, oh! Mit Heroes of Might & Magic 5 steht der erste große Zeitfresser 2006 an." - 4players.de

MAI 2006

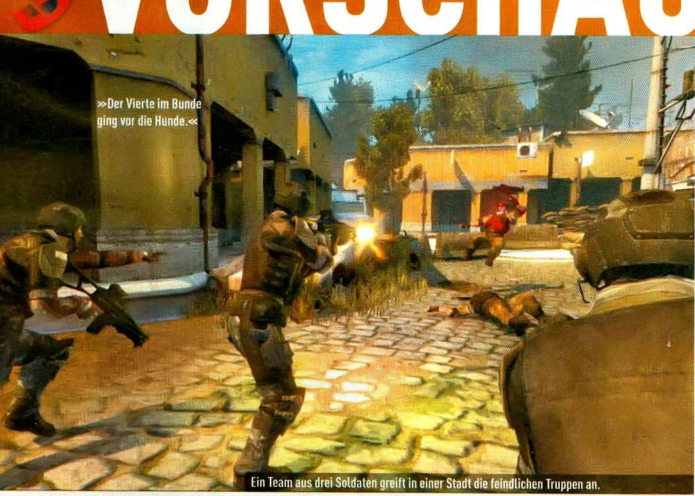







HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC
PC
DVD
ROM
www.mightandmagic.com
NIVAL
INTERACTIVE
UBISOFT

VORSCHAU



Ein Team aus drei Soldaten greift in einer Stadt die feindlichen Truppen an.



Gut angelegt!

Die armen Kerle in der ersten Reihe haben in FRONTLINES: FUELS OF WAR wenig zu lachen – weder im Einzel- noch im Mehrspieler-Modus.

3D-SHOOTER | Immer ein Schritt nach dem anderen. Nach diesem Motto laufen die meisten 3D-Shooter ab. Ein linearer Spielablauf trägt zwar oft zu einer spannenden Geschichte bei, doch vielfach wünschen sich Zocker etwas mehr Entscheidungsfreiheit. *Frontlines: Fuels of War* von den KAOS Studios will das nächstes Jahr bieten. In der Einzelspieler-Kampagne wählen Sie stets zwischen mehreren Missionen und bestimmen so den Fortlauf der Handlung selbst. Ein wenig Rollenspiel soll auch enthalten sein, da Sie vor jedem Einsatz eine Klasse für Ihren Helden wählen und somit andere Fähigkeiten einsetzen – Beförderungen inklusive. Im Mehrspieler-Modus will der Titel Genre-König *Battlefield 2* Konkurrenz machen. Kein Wunder, werkelten die Entwickler zuvor doch an dem *Battlefield 1942*-Mod *Desert Combat*. Spannende Mehrspieler-Schlachten dürften also garantiert sein. Andreas Bertits

Info: www.thq.de



Derart abgefahrene Kreaturen können Sie in *Spore* erschaffen.

Hingucker!

Mit SPORE steht ein außergewöhnliches Spiel in den Startlöchern. Züchten Sie doch, was Sie wollen.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Es gibt Spielideen, die heben sich vom Einheitsbrei so ab wie das Sahnehäubchen vom Erdbeereis. Dazu zählt eindeutig *Spore* von Will Wright (Erfinder der Kultspiele *Sim City* und *Die Sims*). In diesem Mix aus Lebenssimulation und Echtzeit-Strategie haben Sie Anfang nächsten Jahres die völlige Kontrolle über eine Spezies – von der Zellteilung bis zur Eroberung des Weltalls. Sie verhelfen Ihren Schützlingen zu einer eigenen Zivilisation, indem Sie Bauwerke und Fahrzeuge produzieren. Zocken Sie online, verbindet Sie das Spiel automatisch mit anderen Hobby-Göttern und schafft somit einen eigenen virtuellen Kosmos aus diversen Zivilisationen. Krass! Andreas Bertits

Info: www.spore.com



BESSERWISSER

JOACHIM HESSE GEDENKT 20 JAHREN SUPER-GAU UND ZEIGT DEUTSCHLAND DEN WEG AUS DER ARBEITSLOSIGKEIT



Vollkommen geschmacklos: Dieser Pilz hat nichts mit der Katastrophe von Tschernobyl gemein.

Sat.1, ich drück dich! Weg ...

„Kind, spiel doch mal in deinem Zimmer und geh nicht dauernd an die frische Luft!" – Ja, vor 20 Jahren nach dem 26. April stand die Welt für kurze Zeit Kopf. Plötzlich durfte man nicht mehr im Garten liegen, frischer Salat war Teufelszeug und beim Abendessen wurde nicht über Fußball, sondern über Becarel gesprochen. Das war Tschernobyl: Ein überlasteter Atomreaktor in der osteuropäischen Provinz gab unkontrolliert giftige Strahlung ab, die sogar Deutschland erreichte. Es war ein GAU, der so genannte „Größte anzunehmende Unfall". Seit einigen Jahren werkelt nun das ukrainische Entwicklerteam GSC an einem Spiel namens *S.T.A.L.K.E.R.*, das in der Gegend um Tschernobyl spielt und das Unglück als Aufhänger für eine fiktive Gruselgeschichte in der Zukunft heranzieht. Das weckt die Neugier. Selbst die dem Medium „Computerspiel" eher zurückhaltend gegenüberstehende, konservative Frankfurter Allgemeine Zeitung spendierte dem Spiel vor wenigen Wochen wohlwollend einen großen Artikel im Feuilleton. Ungewöhnlich, finden Sie? Der Meinung bin ich auch. Wir Computerspieler haben schließlich ein Image als sozial verkrüppelte, potenzielle Amokläufer zu verlieren. Zum Glück ist es dem Fernsehsender Sat.1 zum 20-jährigen GAU-Jubiläum eingefallen, das Bild wieder zurechtzurücken. Die Sprecherin der Nachrichten behauptete dort laut Augenzeugen, *S.T.A.L.K.E.R.* sei „vollkommen geschmacklos" und die Mutanten im Spiel seien ein Gräuel gegenüber den Strahlenopfern. Halleluja! Ich bin schon ganz betroffen. Sat.1 zeigt Gerüchten zu Folge auch seit dem 11. September keine Filme mit Flugzeugen und Hochhäusern mehr, weil da in den Vereinigten Staaten mal ganz viele Menschen gestorben sein sollen. Gewöhnlich gut unterrichteten Quellen zufolge hat Innenminister Günther Beckstein bereits reagiert, *S.T.A.L.K.E.R.* in einer fundierten Prüfung anhand eines Screenshots als widerwärtiges „Killerspiel" kathegorisiert und für das verantwortliche Entwicklerpack die Todesstrafe beantragt. Ich bin froh, dass die Bürger in Deutschland immer eine Möglichkeit finden, sich zu beschäftigen. In Wahrheit ist Vollbeschäftigung keine Fiktion und es gibt auch keine Arbeitslosigkeit. Aber bitte haben Sie kein schlechtes Gewissen, falls Ihnen *S.T.A.L.K.E.R.* gefällt. Noch dürfen Sie sich eine eigene Meinung bilden. Falls der Titel denn jemals erscheint ...



Die dreibeinigen Dark Walker im Hintergrund heizen den fliehenden Axon-Kriegern mächtig ein.

»*UT 2007*: Er will es. Sie will es. Bruce Willis.«

Ein Grund zum Strahlen!

Es ist schnell wie ein 15-Jähriger beim Sex. Und farbenprächtiger als ein bunter Hund. UNREAL TOURNAMENT 2007 kommt, klar. Auf der E3 gab's endlich wieder frische Infos.

Es wird dieser Tage wie immer sein: Fußballmillionäre wälzen sich mit weinerlich schmerzverzerrten Gesichtern auf dem WM-Rasen, nur weil Gegenspieler ihnen mit den Stollen ein bisschen den Oberschenkel aufgeschlitzt haben. Alles Weicheier, diese Balltreter! Dabei zeichnet die futuristische *Unreal Tournament*-Reihe doch seit mittlerweile über sechs Jahren ein hübsches Bild, wie Sport aussehen könnte. Statt mit einer Leder- schießen die Athleten mit Bleikugeln. Oder Raketen. Oder Energiestrahlen. Und Schiedsrichter stünden eh nur im Weg rum, deshalb gibt's die erst gar nicht. Die Erwartungen an die Version 2007 sind groß. Weil *UT* ein Phänomen ist. Fans der Serie würden ihr Lieblingsspiel vermutlich heiraten, wenn es eine Mumu hätte. Allerdings: Erst Anfang des nächsten Jahres wollen die Jungs von Epic Games ihre Jünger mit der nächsten Episode des Mehrspieler-Shooters beglücken. Dafür versprechen sie selbstbewusst ein Werk, das die besten Eigenschaften aller bisherigen Teile vereint.

VORSICHTIG VERBESSERT

Am Grundprinzip ändert sich nichts und die Entwickler wissen, dass sie gut daran tun. Sie kämen wegen der überkritischen Fangemeinde wahrscheinlich nicht unter Kreuzigung davon, sollte etwas schief gehen. Trotzdem erwartet uns beim Gameplay eine Neuerung, und zwar in Form des Spielmodus „Warfare" (Englisch für „Kriegsführung"). Der stellt eine Mischung aus den bekannten Modi „Onslaught" und „Assault" dar. Beteiligt sind Vehikel und Infanteristen bei maximal 32 Spielern. Von *Battlefield 2* abgeguckt gibt es zudem Commander, die für die Koordination der Truppen verantwortlich zeichnen. Warfare-Karten sind asymmetrisch

NEWS-TICKER +++ Von Funcoms *Age of Conan: Hyborian Adventures* gab's auf der E3 erstmals ein Gameplay-Video. Das düstere Online-Rollenspiel erscheint im vierten Quartal 2006, hinterließ einen guten Eindruck und wird auch einzeln im Offline-Modus spielbar sein. +++ *The War Chiefs*, das erste Add-on zu *Age of Empires 3* kommt im Herbst mit drei weiteren spielbaren Indianerstämmen samt Zusatzkampagne. +++ Online-Rollenspiele aller Orten, ganz vorn dabei: Entwickler NCSoft. Viel versprechend: *Aion*, mit klassischem Fantasy-Setting und Top-Grafik dank aktueller *Cry*-Engine (*Far Cry, Crysis*). Erscheinungstermin: Ende 2006. +++ Fast still war es um



Das ist ja ganz was Neues!

Detaillierter geht's kaum noch: Die Charaktere sehen atemberaubend gut aus.

»Seal beweist: Auch Typen mit Lepra können eine geile Frau abkriegen.«

Damit Sie PC ACTION auch mal schnell auf Toilette lesen können, liefern wir hier die zehn wichtigsten bekannten Neuerungen der kommenden *Unreal Tournament*-Generation auf einen Blick. Wir sind so nett, es ist beinahe unerträglich.

1. Modus Warfare, eine kampagnenorientierte Mischung aus den bekannten Modi Onslaught und Assault
2. Zusätzliche Vehikel, unter anderem die Dark Walker der Necris-Rasse, die an die marsianischen Kampfkolosse im Film *Krieg der Welten* erinnern
3. Verbesserte Grafik dank der *Unreal*-Engine 3, die unter anderem fantastisch detaillierte Charaktere ermöglicht
4. Neue Karten, unter anderem DM-Carbonefire, ein düsterer Liandri-Fabrikkomplex
5. Neues Punkte- und Ranglisten-System, wodurch Spieler schnell Konkurrenten ihres Fähigkeitslevels finden sollen
6. Neue Extras wie das Hoverboard, ein futuristisches Schwebe-Skateboard, mit dem Spieler schnell über die Karten reisen können
7. Tuning und Optimierung der bekannten Vehikel
8. Überarbeitete Waffen
9. Erweiterter Einzelspieler-Modus mit richtiger Kampagne samt Storyelementen
10. Überarbeitete künstliche Intelligenz, unter anderem sollen Bots auf Sprache reagieren und sogar antworten

»Haltegriffe für mehr Pressdruck: Designer-Toilette von Porsche.«

Neu: Das Viper-Bike der Necris.

und die zwei konkurrierenden Teams haben unterschiedliche Missionsziele. So soll eines beispielsweise ein Objekt zerstören, während die andere Gruppe die Rolle der Verteidiger übernimmt. Im Lauf der Zeit schalten die Spieler weitere Aufträge frei. Warfare spielt sich ohnehin wie eine Kampagne, weil mehrere Maps miteinander verbunden sind. Was ein Team auf einer Karte erreicht hat, wirkt sich gegebenenfalls auf die nächste aus. Beispiel: In einem Level gilt es, eine bestimmte Technologie zu finden. Je nachdem wie die Suche ausgeht, entscheidet sich, welche Art von Fahrzeug im nächsten Abschnitt verfügbar ist. An den Start gehen im Warfare-Modus auch die neuen, so genannten Hoverboards. Das sind schwebende Skateboards, die unweigerlich an den Film *Zurück in die Zukunft 2* erinnern. Jeder Spieler hat eines bei sich. Nützlich sind die Dinger, wenn Sie sich weit abseits des Geschehens befinden und kein Fahrzeug in der Nähe ist. Ihr Recke schwingt sich kurzerhand auf sein Brett und saust wie der Blitz zum nächsten Gefecht. Wer die Möglichkeit hat, kann sich auch hinten an ein Fahrzeug hängen. Der Nachteil ist, dass Sie keine Waffe einsetzen können, sobald Sie das Board benutzen.

GUTE FAHRT!

Während von Assault die Missionsstruktur in Warfare einfließt, werden von Onslaught der Kampf um die Kontroll-

Alan Wake, dem E3-Action-Überflieger des letzten Jahres. Ein neues Video, ein paar Landschaftsbilder, das war's. Top-News: Microsoft veröffentlicht das Spiel – allerdings nicht vor 2007. In zwei Monaten winken frische Informationen. Warten wir halt darauf ... +++ Unter Wasser verfrachtet Sie im Herbst *Battle for Atlantis*, ein Echtzeit-Strategiespiel von Play Ten. Ende des Jahres sollen spritzige Schlachten winken. +++ Und noch ein Trend: Piratenspiele kommen wieder! Eines davon ist *Black Buccaneer* von 10tacle, ein düsteres Horror-Abenteuer mit actionlastigem Säbelrasseln. Schon im Sommer stechen Sie in See. +++

»Aus der Disco lassen sich immer nur hässliche Weiber abschleppen.«

Praktisch: Mit Hoverboards wie aus *Zurück in die Zukunft 2* können Sie sich an Vehikel hängen und sich ziehen lassen.

punkte und vor allem die Fahrzeuge übernommen. Es kommen neun Vehikel dazu. Einige gab es während der Spielemesse E3 in Los Angeles bereits zu sehen. Am beeindruckendsten sind aus unserer Sicht die riesigen Dark Walker der Necris, die wie die marsianischen Kampfmaschinen aus dem Film *Krieg der Welten* auf drei Teleskop-Beinen durch die Landschaft stapfen. In diesen Kolossen nehmen zwei Spieler Platz. Einer steuert den Walker und der andere bedient das todbringende Strahlen-Geschütz. Aber auch die Axon rüsten auf. Der Paladin-Panzer präsentiert sich als mächtiges Fahrzeug mit vier Räderpaaren und ist vorwiegend bei Begleit- und Schutz-Missionen im Einsatz. Auf seinem drehbaren Geschützturm befindet sich zwar eine Feuerwaffe – die aber gerät eigentlich zur Nebensache. Viel cooler ist der schwenkbare, Beschuss absorbierende Energieschild. Der würde einem Peter Maffay bei seinen Konzerten auch helfen. Doch zurück zum Thema: Cicada heißt ein neuer, sehr flinker Flieger. Er verschießt ganze Raketenschwärme. Haben Sie erstmal einen Gegner in der automatischen Zielerfassung, treffen Sie diesen auch, selbst wenn Sie in eine andere Richtung schauen. Natürlich gibt es eine Menge neuer Karten und die bekannten Waffen und Vehikel erfahren alle eine Überarbeitung. Hinsichtlich der Optik hat sich ebenfalls einiges getan. Die Charaktere in *UT 2007* sehen einfach superdetailliert aus, wie unsere Screenshots beweisen. Doch was vielleicht noch interessanter ist, besonders für Neueinsteiger: Dank eines neuen Punkte- und Ranglistensystems sollen Spieler sehr viel schneller und komfortabler andere Zocker mit ähnlichen Fähigkeiten finden. Bislang war es oft so, dass gerade blutige Anfänger auf Servern landeten, wo sie nur als Kanonenfutter dienten. „Eins unserer größten Ziele war es, die Lücke zwischen richtig guten Spielern und

INTERVIEW „BATTLEFIELD 2142? ENEMY TERRITORY? WIR HEBEN UNS VON DER KONKURRENZ AB!"



»Allen Gerüchten zum Trotz: Iscitürks Freundin ist volljährig.«

Steve Polge ist Programmierer bei Epic Games.

Bei Epic Games einen Interviewtermin zu kriegen, ist ähnlich einfach wie einen Rosamunde-Pilcher-Roman zu lesen, ohne bleibende Schäden davonzutragen. Lukasz Ciszewski hat es trotzdem geschafft – den Termin zu kriegen natürlich.

PC ACTION Wieso sollte jemand, der sowohl PC als auch Konsole besitzt, zur PC-Fassung greifen?

STEVE POLGE: Es gibt zwar kleinere Unterschiede, was den Spielinhalt anbelangt, doch im Groben kommt es ganz darauf an, auf welche Art der Bedienung man steht. Die Controller-Steuerung ist zwar auch sehr gut, doch der Großteil der *Unreal*-Gemeinde ist nun mal mit der PC-Version aufgewachsen. Der PC-Zocker hat definitiv die beste Kontrolle mit Maus und Tastatur.

PC ACTION Habt ihr euch auf der E3 eure Konkurrenten *Battlefield 2142* und *Enemy Territory: Quake Wars* angeschaut?

STEVE POLGE: Natürlich! Beide Titel sind sehr interessant und wir freuen uns auf *Battlefield 2142* und *Enemy Territory*. Wir haben sehr starke Konkurrenten. Aber wir haben in den vergangenen Jahren auch gelernt, locker mit Konkurrenz umzugehen. Um nur ein witziges Beispiel zu nennen: Wir haben in unseren Studios in North Carolina ein altes Magazin-Titelbild hängen. Es bezieht sich auf den Zweikampf zwischen dem ersten *Unreal Tournament* und Valves *Team Fortress 2*. Wie ihr sicher wisst, ist *Team Fortress 2* bis heute nicht erschienen. Deshalb machen wir uns auch diesmal nur wenig Sorgen. Wir verlassen uns auf unsere Erfahrung und stecken viel Arbeit in *UT 2007*, um ein bestmögliches Produkt abzuliefern. Trotzdem finde ich, dass es eine größere Konkurrenz zwischen *Battlefield 2142* und *Enemy Territory* gibt. Wir haben nämlich den wohl schnellsten Spielverlauf und heben uns allein dadurch ein wenig von den anderen Titeln ab.

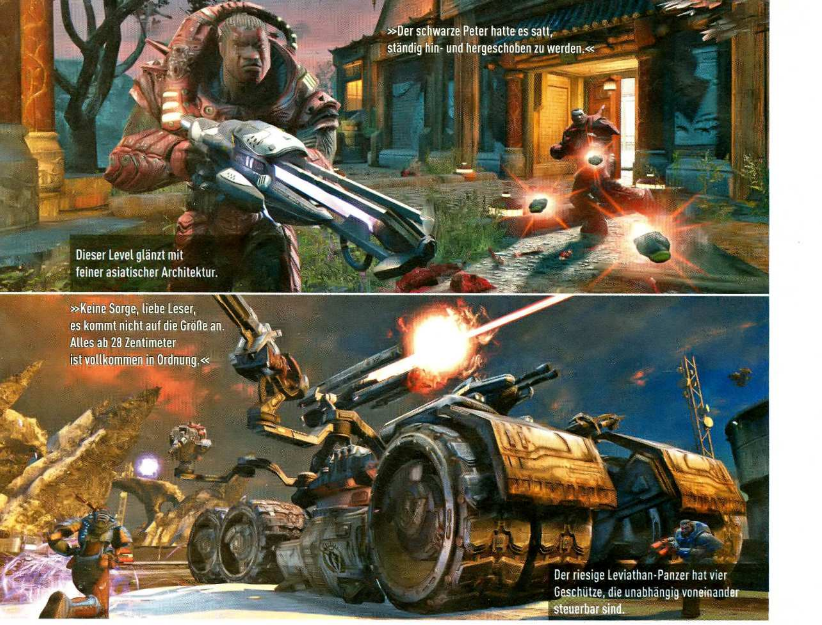
PC ACTION Trotzdem: Wieso wird *Unreal Tournament 2007* seine Konkurrenz letztendlich aus den Puschen fraggen?

STEVE POLGE: Das fängt schon beim Einzelspieler-Modus an. Wir bieten sehr viel für Zocker, die nicht ständig im Internet spielen möchten oder können. Und wir entwickeln sehr intelligente Bots, die mit dem Spieler sogar kommunizieren und chatten. Zudem haben wir abermals die Auswahl an Fahrzeugen vergrößert. Vor allem das erweiterte Waffenarsenal macht den Spielverlauf so besonders. Außerdem erhoffen wir uns viel vom Warfare-Spielmodus, dem geistigen Nachfolger von Assault. Der Schlüssel zum Erfolg von *UT 2007* ist unsere jahrelange Erfahrung und die riesige Fangemeinde.

PC ACTION In der präsentierten Version kämpft der Spieler gegen Blech-Riesen, das erinnerte uns an *War of the Worlds* mit Tom Cruise ...

STEVE POLGE: Das Design dieser Riesen stand schon längst fest, als wir sie plötzlich im Film erblickten. Wir dachten uns nur: Na toll! Jetzt denkt jeder, wir hätten uns am Film bedient. So war es aber nicht.

+++ Nächster Trend: Rom rockt. Gleich drei Titel befassen sich als Aufbau-Strategiespiel mit der antiken Metropole. *Caesar 4* ist einer der Klassiker. Entwickelt von Tilted Mill, einer Nachfolge-Entwicklerschmiede von Impressions, halten Sie im September vor allem Bürger bei Laune, damit Ihre Stadt brav wächst. Nett! Um ziemlich das Gleiche geht es in *Civ City: Rome*, das dank einer Kooperation von Firaxis (*Civilization*) und den Fire Fly Studios (*Stronghold*) entsteht. Auch nett! Ob Sie drauf stehen, können Sie ab Juni mit *Die Römer* von CDV bereits ausprobieren. Nett zum Dritten! +++ Es dauert nicht mehr lange – genauer bis zum 6. Juni – bis mit dem


»Der schwarze Peter hatte es satt, ständig hin- und hergeschoben zu werden.«

Dieser Level glänzt mit feiner asiatischer Architektur.

»Keine Sorge, liebe Leser, es kommt nicht auf die Größe an. Alles ab 28 Zentimeter ist vollkommen in Ordnung.«

Der riesige Leviathan-Panzer hat vier Geschütze, die unabhängig voneinander steuerbar sind.

Neulingen zu schließen", sagt Produzent Jeff Morrison. *UT* wird also „Noob"-freundlich, um es in der Szenesprache auszudrücken.

BABBELNDE BOTS

Freunde zu haben, die mit einem *UT 2007* zocken, ist natürlich spitze. PC ACTION-Redakteur Ralph Wollner kommt trotzdem auf seine Kosten: Denn bei Bedarf warten, wie schon in den Vorgängern üblich, computergesteuerte Charaktere auf ihren Einsatz. Ohnehin bietet der Titel laut Morris mehr für Solisten: „Der Einzelspieler- soll sich stärker wie der Mehrspielerpart anfühlen." Unter anderem ist die Rede davon, dass der bekannte Turnier-Modus stärker als Kampagne und mit Storyelementen gefüttert wird. Ferner wollen die Programmierer die künstliche Intelligenz der Bots weiter verbessern. So soll es dank des erweiterten Voice-Systems unter anderem möglich sein, sie wie menschliche Partner per Mikro konkret zu befehligen. Quellen im Internet berichten, man dürfe den Bots etwa mit einem „Scharfschütze auf dem Turm, hol ihn dir!", Beine machen. Angeblich antworten die Typen sogar. Auf die Frage „Ist jemand in der Höhle dort?", erwidern sie dann beispielsweise „Nein, die Höhle ist leer." Ob die weiblichen Akteure wie im echten Leben mehr quasseln als die männlichen, ist bislang allerdings noch nicht bekannt. Harald Fränkel

Info: www.unrealtournament2007.com


Der überarbeitete Buggy verschießt neuerdings Raketen. Außerdem können Sie ihn sprengen und so mehreren Feinden schaden.

»Chewbaccas Lieblingstanz: Buggy Wookie.«

Unreal Tournament 2007

GENRE	Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER	Epic Games/Midway
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Quake 4

HARALD FRÄNKEL

Crysis und *Unreal Tournament 2007* waren für mich die Carmen Electra und Jessica Alba der E3. Doch all die *UT*-Sektenmitglieder da draußen dürfen sich nicht nur über die Optik freuen, sondern auch über einen spielerisch würdigen Nachfolger. Der bietet viele kleine, feine Neuheiten, wirft aber das Vertraute und Liebgewonnene nicht über Bord. Dass der Titel in L.A. an einem System mit vier(!) Geforce-7800-GTX-Karten lief, muss Sie nicht schrecken: Es ist immer so, dass Entwickler bis zum Erscheinungstag Feintuning betreiben.

abgedrehten *Cars* von THQ das Spiel zum neuesten Pixar-Kinofilm (*Toy Story*, *Findet Nemo*) erscheint. Der Titel ist eine Mischung aus Rennspiel und Action-Adventure. Witzig! +++ Fett: *Chrome 2* von Techland entpuppte sich als ambitionierter Ego-Shooter mit Sciencefiction-Story und Edeloptik. Ende des Jahres ballern Sie – auch in riesigen Online-Arenen. +++ Noch 2006 bringt In-House den kooperativen Shooter *Monster Madness* auf den Markt. +++

»Golf ist für Zuschauer nicht ganz ungefährlich.«

David gegen Goliath: Der Hexer (links) attackiert einen Riesen.

»Schau mal, mein Popel leuchtet unter Schwarzlicht!«

Das spinnenähnliche Vieh links bekommt einen telekinetischen Hieb zu spüren.

»Also den Hüttenzauber beherrscht du schon ganz gut.«

Wie in Rollenspielen üblich quatscht der Spieler regelmäßig mit anderen Charakteren.

Auf Schnitt und Tritt



THE WITCHER soll ein Rollenspiel für Erwachsene werden. Also, liebe Moralapostel: Bitte gehen Sie weiter, hier gibt es nichts zu sehen!

Die Welt von *The Witcher* (Der Hexer) ist „eine Welt voll Gewalt und Anstößigkeiten", sagen die Entwickler. Bei diesem Spiel suchen Sie sich schon mal eine Bettgespielin wie die Bordsteinschwalbe auf der rechten Seite, bescheißen während des Würfelspiels in einer Kneipe, hauen anderen Typen bei Wettbewerben in *Fight Club*-Manier die Pixelbirne blutig oder saufen mit einem Typen, weil Sie ihm Informationen entlocken wollen. Doch *The Witcher* soll noch mehr sein – „die moderne Version eines klassischen, storybasierten Rollenspiels mit dynamischen und taktisch tiefgängigen Echtzeitkämpfen", erklärt Michal Kicinski, der Chef der Warschauer Spieleschmiede CD Projekt. Schon bei der Hintergrundgeschichte klotzen die Macher: Das Spiel ist in der Fantasie-Welt des polnischen Bestseller-Autors Andrzej Sapkowski angesiedelt. Seine Romane, die sich um den Hexer Geralt von Rivien drehen, sind auch in Deutschland bekannt. Der „Weiße Wolf", wie der Held ebenfalls genannt wird, gilt als professioneller Monsterschlachter und zieht durchs Land, um mit seinem Schwert gegen Bezahlung allerlei Fabelwesen zu häckseln und zu verzaubern. Exakt diese Rolle übernimmt der Computerspieler, und zwar aus der Perspektive von schräg oben.

LIEBE AUF DEN ERSTEN KLICK?

Durch das Abenteuer scheuchen Sie Geralt wie bei Echtzeit-Strategiespielen per Maus in Point-und-Klick-Manier. Die Kombination aus Tastatur und Maus funktioniert ebenso. Um Genrefanatiker richtig geil zu machen, erwartet diese sage und schreibe eine Auswahl von über 250 Fertigkeiten, die Geralt verinnerlichen darf. Doch keine Panik, der Titel soll nicht zur staubtrockenen Excel-Verwaltung mutieren. Alle Fortschritte spiegeln sich gleich sichtbar wider. Kicinski: „Du setzt darauf, bei Glücksspielen zu betrügen? Probier' es in der nächsten Taverne aus! Der Held soll Pfeile ablenken, aus dem Sprung angreifen oder geschickt ausweichen können? Schau dir diese Manöver während des nächsten Kampfes an!" Eine wichtige Rolle spielt Magie. Geralt trägt nicht nur das in den Büchern erwähnte Medaillon, das ihn vor Gefahren warnt. Er setzt auch die fünf bekannten Spezial-Zau-

NEWS-TICKER +++ Er rast weiter! *Colin McRae 07* lässt Sie erneut auf Schotterpisten los. Codemasters klemmt Sie 2007 wieder in Cockpits von Ralleywagen.+++ Alles im Lot bei *Dark Messiah of Might an Magic*. Erstmals richtig spielbar, sehr atmosphärisch und optisch beeindruckend präsentierte sich das Action-Rollenspiel von Ubisoft auf der Messe. Sieht gut aus für eine Veröffentlichung im September. +++ *Dungeon Runners* von NCSoft ist – natürlich – ein weiteres Online-Rollenspiel im Fantasy-Gewand. Interessant: So wie *Guild Wars Factions* kostet die Online-Zeit keinen Monatsbeitrag. Bezahlen soll erst, wer besondere Gebiete erkunden will. Offline im

INTERVIEW **„STORY UND KAMPF SIND DIE HERZSTÜCKE!"**

Wir erzählten Michal Kicinski, dem Chef der Warschauer Firma CD Projekt, zunächst einen fiesen Polenwitz. Es zeigte sich, dass er Spaß versteht. Damit hatte er sich für ein PC ACTION-Interview qualifiziert.

PC ACTION Wie ist der Schriftsteller Andrzej Sapkowski an *The Witcher* beteiligt? Hoffentlich gibt er nicht nur seinen Namen her und kassiert nur das ganze Geld wie unser fetter Chefredakteur.
MICHAL KICINSKI: Andrzej Sapkowski ist nicht direkt in die Entwicklung involviert. Aber natürlich nahm er den Entwurf für den Haupt-Plot ab und wir fragen ständig nach, um sicher zu gehen, dass die Story perfekt zu dem von ihm erdachten Universum und den Charakteren passt. Wir legen ihm auch die finale Fassung der Geschichte vor, damit er sie kommentiert und sein Okay gibt.

PC ACTION Jeder zockt derzeit *Oblivion*. Wischt *The Witcher* damit den Boden auf?
MICHAL KICINSKI: Es wird mindestens zwei Bereiche in *The Witcher* geben – die Story und das Kampfsystem –, die klar machen, dass *Oblivion* nicht perfekt ist. Wir möchten jetzt aber keine großen Reden schwingen und behaupten, unser Spiel werde besser. Story und Kampf stellen bei uns definitiv die Herzstücke dar. Wir sind sicher, das sie besser sind als in den meisten anderen Rollenspielen. Es geht jedoch nicht zwingend um besser oder schlechter, unsere Philosophie ist einfach eine andere. Wir konzentrieren uns auf Qualität, *Oblivion* auf Quantität. In unserem Titel verkörperst du einen einzigartigen, legendären Helden. Bei *Oblivion* kannst du eine Menge unterschiedlicher Charaktere kreieren, aber keiner besitzt eine derart reichhaltige Vergangenheit, einzigartige Fähigkeiten und Lebensgeschichte. *Oblivion* wartet mit einer riesigen Welt auf, deren Regionen sich aber nicht allzu sehr unterscheiden. Wir haben unsere Landschaften mit großer Sorgfalt gestaltet und viel Wert auf die Details in der Umgebung gelegt, wobei wir immer im Hinterkopf behielten, welche Funktion ein bestimmter Gegenstand in der Welt und der Story hat. Auch bei der Grafik pflegen wir eine andere Philosophie. Statt der typischen Fantasy-Landschaft haben wir einen europäischen Stil geschaffen. Auf Screenshots dürften manche Gebäude wirken, als würdest du sie aus deiner Nachbarschaft kennen: Stadthäuser im preußischen Stil, mittelalterliche Burgen, ärmliche Dörfer mit Holzbauten, wie sie vielleicht noch in einigen Teilen Osteuropas existieren, und so weiter. Wir glauben, das trägt zur Glaubwürdigkeit bei. Ich würde sagen, *The Witcher* ist ein aufwühlend-gefühlvoller, gut ausgearbeiteter Film und *Oblivion* eine gute Fernsehserie.

PC ACTION *The Witcher* soll „erwachsener" und weniger „märchenhaft" als andere Fantasy-Titel sein. Wie meint ihr das? Also unser türkischer Redakteur Ahmet Iscitürk wollte es beispielsweise schon immer mal mit einer Gnom-Frau treiben oder einem Scha ... äh, nein, das dürfen wir nicht fragen, weil diese Sache in Deutschland verboten ist.



Michal Kicinski wollte kein Foto schicken. Zur Strafe behaupten wir, er habe vor der OP ausgesehen wie auf *diesem* Bild.

MICHAL KICINSKI: Erstens: Es gibt in *The Witcher* keine strikte Unterscheidung zwischen Gut und Böse. Zu Beginn des Spiels nimmst du zum Beispiel einen Typen in einem Dorf gefangen, der dafür bezahlt wurde, Pferde von Banditen zu pflegen. Er ist damit gewissermaßen in Verbrechen involviert, ohne es zu ahnen, er weiß aber zu viel und gibt eventuell Informationen weiter, die für dich und deine Freunde gefährlich sein könnten. Du kannst ihn nun töten oder auch foltern. Oder sein Leben retten und damit das deiner Freunde riskieren. Die Wahl dürfte für blutdurstige Spieler nicht schwierig sein und sie werden nicht sehr viel darüber nachdenken – bis zu dem Zeitpunkt, wenn sie die Frau und die kleinen Kinder des Mannes treffen, die auf ihn warten und um Hilfe flehen, weil sie ihn finden wollen. Dies ist nur ein Beispiel dafür, dass der Spieler immer die Wahl hat, dann aber Konsequenzen tragen muss. Zweitens: *The Witcher* ist ein Titel für erwachsene und reife Spieler. Wir fürchten uns nicht vor Erotik, weil ja auch Andrzej Sapkowskis Prosa damit gespickt ist. Praktisch jede Frau, die dem Hexer über den Weg läuft, könnte in seinem Bett landen. Und an Ahmet: Es sind alle populären Fantasy-Rassen im Spiel, nicht nur Gnome, sondern auch Zwerge und so weiter. Das Einzige, was mir Sorgen bereitet, ist die Sache mit den Schafen. Hat er sich da schon mal professionelle Hilfe geholt?

PC ACTION Sagen wir du wärst Zocker, es ist der Tag der Veröffentlichung und du hast die Wahl zwischen *The Witcher* und einer Nacht mit Heidi Klum. Was machst du?
MICHAL KICINSKI: Ich kaufe *The Witcher*, es könnte tags darauf ja ausverkauft sein (lacht). Heidi würde ich zu Ahmet schicken, damit sie ihm bei seinen Problemen hilft ...

PC ACTION Es ist doof, wenn Skelette beim Abnibbeln Geld fallen lassen, wo die doch keine Taschen haben, und Ratten Silbergabeln verlieren. Bitte rettet die Genre-Glaubwürdigkeit!
MICHAL KICINSKI: Ich mag Fragen, die uns in unseren Ansichten bestätigen, was das Rollenspielgenre betrifft. In *The Witcher* schmeißen Wölfe garantiert keine magischen Schwerter oder Geld ab, sobald sie sterben. Im Gegenteil, damit du ein totes Tier oder Monster „plündern" kannst – meist, um an Zutaten für Tränke zu gelangen –, benötigst du Werkzeug und entsprechende Fähigkeiten. Hinsichtlich menschlicher Gegner bestehen wir auf dem Motto „Was du siehst, ist was du kriegst". Sie tragen nur Waffen und Gegenstände bei sich, die ihrem Status, Wohlstand und Beruf entsprechen.

PC ACTION Idz do domu, ty palant![1] Ich hoffe, das heißt wirklich „Danke für das Interview", ich muss da unserem polnischen Redakteur Lukasz Ciszewski vertrauen.
MICHAL KICINSKI: Danke und Grüße an alle PC ACTION-Leser! Und prima, dass du eurem polnischen Redakteur vertraust. Richte ihm einen traditionellen polnischen Gruß aus, der so viel wie „Es wäre schön, dich mal zu treffen" bedeutet: Spadaj na szczaw![2]

bersprüche Aard, Igni, Quen, Yrden und Axii ein. Mit diesen so genannten Signs (Zeichen) verteilt er unter anderem telekinetische Hiebe, zündet Gegenstände an, schafft Schutzschilder oder stellt magische Fallen. Um Kombinationsattacken auszuführen, müssen Sie beim Klicken über gutesTiming verfügen. Wer zu früh oder spät dran ist, unterbricht die Angriffssequenz und hat damit die Arschkarte. Quasi wie PC ACTION-Redakteur Andreas Bertits beim Sex. Entscheidend für die Echtzeit-Duelle ist ferner taktisches Denken, also wann Sie welchen Schlag und welchen Spruch anbringen. „Was wir vermeiden wollten waren Lösungen à la *Diablo*, also wildes und hirnloses Herumgeklicke, und *Dungeon Siege*, wo du einmal attackierst und dann praktisch nichts mehr zu tun hast." Und auch bei den Aufträgen versprechen die Macher mehr als das wenig erbauliche Gerenne von Punkt A nach B, um mal wieder wie ein UPS-Sklave irgendetwas abzuliefern: detektivische Recherchen in *Akte X*-Manier und immer wieder mehrere Lösungswege etwa. Am Schluss wartet dann – je nachdem, wie Sie sich während des Abenteuers verhalten haben – eine von drei Endsequenzen. Harald Fränkel

The Witcher

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	CD Projekt
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	*Diablo 2, Gothic 2*

HARALD FRÄNKEL

Seit ich bei *Oblivion* allen Frauen während der Gespräche automatisch auf die Titten glotze, weil mein mickriger Waldelf ihnen nur bis zur unteren Kauleiste reicht, frage ich mich: Warum kann man die Trullas nie abschleppen? Will heißen: Mir gefällt der Ansatz vom „erwachsenen" Rollenspiel, der sich ja auch auf auch auf die Darstellung der Actionszenen beziehen soll. Ob ich mich mit der Figur des Geralt anfreunden kann, muss ich erst sehen, weil ich die Bücher nicht kenne. Das sei aber auch nicht nötig, sagen die Entwickler. Gut so!

Einzelspieler-Modus wird *Dungeon Runners* ab Herbst auch spielbar sein. +++ Das Add-on *Broken World* zu *Dungeon Siege 2* ist fast fertig und soll im Juli erscheinen. Features: Frische Kampagne, neue spielbare Rasse. +++ Mehr Online-Action verspricht *Exteel*, wieder von NCSoft. Ende des Jahres kloppen und ballern Sie sich mit Kampfrobotern in riesigen Arenen. +++ Das Actionspiel *Superman Returns* von Electronic Arts soll Ende 2006 erhältlich sein. +++

1 = Geh nach Hause, du Idiot!; 2 = Verpiss dich, du Schwachkopf!

»Immer schön: einen von den Palme wedeln.«

Ein bisschen Luftunterstützung macht das Söldner-Leben um einiges angenehmer.

Grüne Welle

HAZE serviert taktische Söldner-Action nach allen Regeln der zeitgenössischen Grafik-Kunst.

Der heißeste Konkurrent für *Crysis* in Sachen „schönere Shooter-Dschungel" tummelte sich am Ubisoft-Stand. Das Vorführungs-Kabuff bietet die typische E3-Stickigkeit, angereichert mit dem Charme einer Rekrutierungsstelle: „Willkommen bei Mantel", und das ist keine grammatikalisch behinderte Textilwerbungs-Übung. In 25 Jahren werden militärische Aufgaben weitgehend an Privatunternehmen vergeben. Mantel Core nennt sich da der Spitzendienstleister mit dem feinsten Equipment und den ungewöhnlichen Gesundheitsleistungen. Nektar ist eine spezielle „Medizin", die man dem kämpfenden Personal verabreicht und die von storybestimmender Bedeutung sein soll.

DA IST WAS IM BUSCH!

Unser Held heißt Jake Carpenter, zusammen mit einigen computergesteuerten Kameraden abgesetzt im südamerikanischen Dschungel. Der Einsatz gegen die Rebellentruppen eines angeblich bösen Diktators erinnert im ersten Moment an eine Art *Far Cry* auf Stereoiden. Schnell und flüssig verteilt sich unser Team in der üppigen Urwald-Flora und nimmt umsichtig den Feind unter Beschuss. „Da ist nichts geskriptet", betont der vorführende Designer vom englischen Entwicklungsteam Free Radical angesichts der clever in Deckung gehenden Truppen. Künstliche Intelligenz pur, ebenso speziell für *Haze* programmiert wie die gesamte Grafikengine.

BEFEHLSGEWALT

Neben feinen Farnen und prächtigen Palmen fallen vier farbige Symbole auf, die Aufschluss über die Position der Teammitglieder geben. Die lassen sich auch nämlich was sagen: Kommandotaste drücken und vier kontextsensitive Befehle stehen zur Wahl, etwa „Mir nach", „Geh' in Deckung" oder „Man gebe mir Unterdrückungsfeuer". Kann man angesichts der aggressiven, fröhlich flankierenden Gegnergruppen sicher gut gebrauchen. Aber übertrieben kompliziert soll die Taktik-Komponente nicht ausfallen, bei *Haze* geht's in erster Linie ums Schießen bei straffem Tempo. Unser Jake fängt mit Pistole, handlichem Maschinengewehrchen und Granaten an; spätere Waffen und spätere Levels gibt's noch nicht zu sehen.

DIE MORAL VON DER GESCHICHT'

Die Story verspricht einige interessante Wendungen und moralische Entscheidungen. Führt die Mantel-Armee wirklich nur gerechte Kriege? In welchem Ausmaß kann die Konzernleitung die einzelnen Soldaten kontrollieren? Fragezeichen stehen auch hinter den Mehrspieler-Details, aber da vertrauen wir auf die Expertise von Free Radical. Bei deren letzten Werken, der Konsolen-Shooter-Trilogie *Time Splitters*, stand die flotte Beschießung von Pixelmenschen im Mittelpunkt. Heinrich Lenhardt

Info: www.hazegame.com

Haze

GENRE	Taktik-Shooter
HERSTELLER	Free Radical/Ubisoft
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	1. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Far Cry

HEINRICH LENHARDT

Eins hat die erste Dschungelbegehung an der vordersten E3-Front schon rübergebracht: Bei allen schicken Render-Details und Licht-Schikanen ist die neue Eigenbau-Engine vor allem auf Speed ausgelegt. *Haze* orientiert sich ans zackige Ende der Taktik-Shooter-Skala, das Element der kommandierbaren Teamkameraden soll den Flutsch-Faktor nicht belasten. Wir verkünden einen einnehmenden erster Eindruck, aber es bleibt abzuwarten, was der weitere Entwicklungsverlauf in Sachen Waffen, Sonderfähigkeiten und Mehrspieler-Details bewirkt.



»Der Torhüter von Ecuador hatte sich das Elfmeterschießen anders vorgestellt.«

Wie schonend Sie mit Zivilisten umgehen, beeinflusst den weiteren Spielverlauf.



»Ramstein: Jubiläumsfeier.«

Zur Auftaktmission landet Ihre Truppe im Dschungel.

NEWS-TICKER +++ Was Neues zu *Fallout 3*? Wenig. Bethesda Softworks (*Oblivion*) kümmert sich nun definitiv um die Entwicklung. Dem Endzeit-Rollenspiel will man zudem einen kooperativen Online-Mehrspielermodus kredenzen. Wir rechnen mit einer Veröffentlichung nicht vor Mitte 2007. +++ Ui! EA Sports Big will *FIFA Street 2* tatsächlich auch auf den PC bringen. Wenn alles klappt, schubsen Sie Ronaldinho und Co. schon im Sommer durch ein rüdes Straßen-Gebolze. +++ Mehr Scifi-Action gibt's mit *Gene Troopers* von Cauldron. Der Ego-Shooter kommt im Herbst und verspricht unter anderem sauschnelle Deathmatches. +++






ASCARON

Infernal



Mr. Lennox (im Hintergrund mit rotem Pullover) erledigt einen Gegner. Mit Pixel Shader 3.0 macht die Grafik keine schlechte Figur.

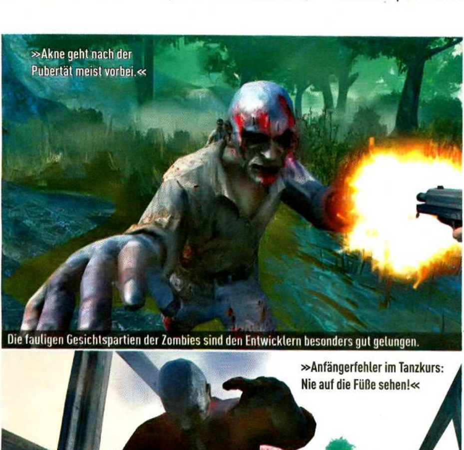
Die Welt ist ungerecht: *Max Payne 3* lässt auf sich warten und Sie brauchen Ballernachschub? Da haben wir einen Tipp für Sie parat.

Sie sind Geheimagent, heißen Ryan Lennox und stammen aus der Hölle. Fragen Sie bitte nicht: Wir haben uns diesen Unsinn nicht ausgedacht! Letztendlich darf Ihnen der Klimbim aber schnurz sein, schließlich liefert er den Aufhänger für einige spektakuläre Spielelemente. So dürfen Sie sich als Dämon von den Seelen besiegter Gegner nähren und Ihre Waffen bekommen in diesem Zustand erst die richtige Durchschlagskraft. Ihnen steht mit diversen Maschinengewehren und Pistolen das bewährte Söldner-Standardarsenal zur Verfügung. Ebenso wie mächtige, stationäre Geschütze. In der Verfolgerperspektive geben Sie Ihren Widersachern Saures und hechten auch schon mal wie Max Payne aus der Gefahrenzone. Der Clou des Spiels ist sicherlich, dass Sie auch auf Ihre Fäuste und Füße zurückgreifen dürfen, um Ihre Interessen zu vertreten. Sogar Verfolgungsjagden im Auto stehen an. Technisch macht das Spiel einen soliden Eindruck, dementsprechend ungeduldig warten wir auf die Veröffentlichung. Seit wir das Spiel auf der Games Convention vor einem Jahr unter dem früheren Namen *Diabolique: License to Sin* sahen, hat es auf jeden Fall gute Fortschritte gemacht. Joachim Hesse

Info: www.infernal-game.com

Infernal	
GENRE	Action
HERSTELLER	Metropolis Software/Playlogic
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	Ende 2006
VERGLEICHBAR	Max Payne, Splinter Cell

FAZIT: „Explosionen, Superkräfte und einen coolen Hauptcharakter: Wenn Ihnen das schmeckt, sind Sie bei Infernal richtig."



Die fauligen Gesichtspartien der Zombies sind den Entwicklern besonders gut gelungen.

»Anfängerfehler im Tanzkurs:
Nie auf die Füße sehen!«

Wenn Gegner den Spieler in engen Gängen attackieren, kommt leicht eine gewisse Panik auf.

Dead Island

Wer auch immer Zombies und lebende Leichen erfunden hat: Wir sind der uns unbekannten Person auf ewig zu Dank verpflichtet!

Sie wissen schon: Wenn in der Hölle kein Platz mehr ist, kommen die Toten zurück auf die Erde. Diesen Albtraum dürfen Sie in *Dead Island* durchleben. Ursprünglich als *Island of Living Death* angekündigt, nimmt der Zombie-Shooter langsam erkennbare Formen an. Die meiste Zeit spielt *Dead Island* an der frischen Luft auf einer mehr oder weniger einsamen Insel. Nach Ihrer virtuellen Hochzeit landen Sie durch unglückliche Umstände auf diesem mit lebenden Leichen bevölkerten Eiland. Der polnische Entwickler Techland verspricht mehr als nur eine Szene, in der ein simpler Revolver nicht ausreicht, um den faulenden Zombiehorden Einhalt zu gebieten. Die Grafik basiert wie auch die hauseigene Cowboy-Ballerei *Call of Juarez* auf der *Chrome*-Engine. Die nun gezeigten Bilder sehen viel versprechend aus. Freunde leckerer Horror-Szenarien dürfen sich wohl auf ein gut abgehangenes Splatter-Menü mit allen Schikanen freuen. Mit Gewalt und Sarkasmus scheint das Spiel jedenfalls nicht zu geizen. Vielleicht zählt das zu den Gründen, wieso der Titel bislang noch keinen Herausgeber gefunden hat. Wir drücken fest die Daumen, dass auch das deutschsprachige Publikum demnächst offiziell auf Zombiejagd gehen darf. Joachim Hesse

Info: www.techland.pl

Dead Island	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Resident Evil, Half-Life 2

FAZIT: „Wir erwarten keinen Nummer-1-Hit, doch wenn der Ego-Shooter das Zombie-Flair richtig einfängt, sind wir zufrieden."

NEWS-TICKER +++Noch einmal Rom. In *Gods & Heroes: Rome Rising* basteln Sie sich einen Online-Recken und treten damit ein ins antike Leben. Gladiatorenkämpfe, Intrigen, Handel, Legionäre – klingt spannend, was Sony Online da noch in diesem Jahr veröffentlichen will. +++ *Halo 2* von Microsft kommt tatsächlich – und wahrscheinlich zum Jahresende – für die neue Plattform *Windows Vista*. Der Shooter setz die Story des Vorgängers fort und zudem auf heiße Mehrspieler-Duelle. Spannend! +++ Am 16. Mai bringt Activision *X-Men: The Official Game* auf den Markt. Ein Mix aus den letzten beiden Filmtiteln und garniert mit jeder Menge Prügel-Action. +++



»Sorry, dass ich heute Nacht so wild war, aber wenn ich geil bin, geh ich ab wie Sau!«

Edward Carnby soll im Spiel rausfinden, was uns im Leben nach dem Tod erwartet. Dem Typen links unten ist das wahrscheinlich egal.

Zeit für Häppchen!

ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION hat was mit der *Lindenstraße* gemein: Es lehrt Sie folgenweise das Gruseln ...

Das Spiel soll in Episodenform wie eine TV-Serie erscheinen: rund 40 Minuten Spieldauer bieten die jeweiligen Folgen, so Atari. „Normalen" Titeln, die durchschnittlich zehn Stunden Spielspaß bieten und storytechnisch wie Filme aufgebaut sind, fehle es auf Dauer an Intensität. „Unser neues Format für *Alone in The Dark* erlaubt ein höheres Tempo, mehr Spannung, was die Spieler dauerhaft an die suchtfördernde Geschichte fesseln wird, die nicht nur die Mysterien des Central Parks umfasst", erzählt David Nadal, Eden Studios' Game Director. Jede neue Episode beginnt dabei mit einem Rückblick, der die Schlüsselszenen des vergangenen Teils zum Thema hat. So bleiben Spieler auch nach längeren Pausen auf dem Laufenden. Gemein ist, dass die Macher jedes Episoden-Finale mit einem so genannten Cliffhanger, also einem abrupten Schluss beenden, der wichtige Fragen offen lässt.

ERFINDE DICH SELBST NEU!

Auch spielerisch soll *Alone in The Dark 5* neue Wege gehen. Das Teil ist im New York der Gegenwart angesiedelt. Trotzdem ist Edward Carnby der Hauptdarsteller. Komisch, da er ja im ersten Teil schon in den Zwanzigerjahren gegen das Böse unterwegs war. Für einen Rentner sieht er aber recht fit aus, wobei er in den auf der E3 gezeigten Spielszenen etwas ramponiert daher kam – Schnittwunden, blaue Flecken und so. Das Spiel beginnt im Central Park, wo Edward paranormale Aktivitäten untersuchen will. Laut der Entwickler erfahren wir im weiteren Spielverlauf, was mit uns passiert wenn wir sterben und

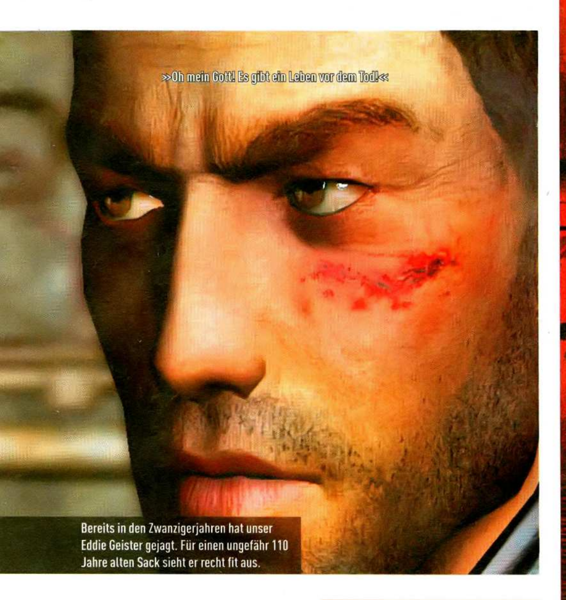


Diese Ausgeburt der Hölle könnte glatt ein Cousin Freddy Kruegers sein.



Das Abenteuer führt Edward übrigens nicht nur durch den Central Park.

NEWS-TICKER +++ Was ist eigentlich mit *Hellgate: London*, hat die PCA das Teil vergessen? Nö. Alles im grünen Berei bei den Flagship Studios. Das Rollenspiel zockt sich erfrischend actionlastig, sieht klasse aus und kommt im Oktober in die Läden. Vormerken! +++ Klassisch, dennoch gut: Das Echtzeit-Strategiespiel *Heroes of Annihilated Empires* von GSC Game World soll im September erscheinen, bietet ein Fantasy-Setting, etliche Rassen und gefährliche Dungeons. Die Wassereffekte gehören zum Allerfeinsten im Genre. +++ Aua! Der Online-Shooter *Huxley* hinterließ zwiespältige Gefühle. Kurz: In Aktion sieht das Teil momentan längst nicht so spektakulär aus wie auf Screenshots.



Bereits in den Zwanzigerjahren hat unser Eddie Geister gejagt. Für einen ungefähr 110 Jahre alten Sack sieht er recht fit aus.

was uns im Jenseits erwartet. Na ja, schlimmer als in unserer Redaktion kann es da jedenfalls nicht sein. In einer Spielszene sehen wir Carnby aus einem brennenden Gebäude flüchten, Stockwerke stürzen ein, die Flammen verzehren immer mehr Teile des Gebäudes. In einer anderen Szene steuert Carnby ein Taxi – erstmals fährt man in einem *Alone in the Dark*-Spiel also auch mal durch die Gegend. Der Weg ist versperrt, Carnby ballert sich den Weg frei, steigt wieder ein und nutzt die Laderampe eines Trucks als Sprungschanze. Ziemlich eindrucksvoll, auch in optischer Hinsicht. Ahmet Iscitürk

Info: www.eden-studios.com

Alone in the Dark 5

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Eden Studios/Atari
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	2. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, AitD4

AHMET ISCITÜRK



Was man auf der E3 zeigte, war grafisch und atmosphärisch eindrucksvoll und dürfte der ausgelutschten Serie neues Leben einhauchen. Die Entwickler erwähnten, dass sie Capcoms *Resident Evil 4* genial fanden und das merkt man auch, da *Near Death Investigation* in die gleiche Kerbe schlägt. Dass der Titel in kleinen Häppchen erscheint, ist mir ehrlich gesagt total egal. Allerdings ist es ja bei TV-Serien auch so, dass es gute und schlechte Folgen gibt. Gelingt es Eden Studios tatsächlich, nur gute Folgen zu produzieren?

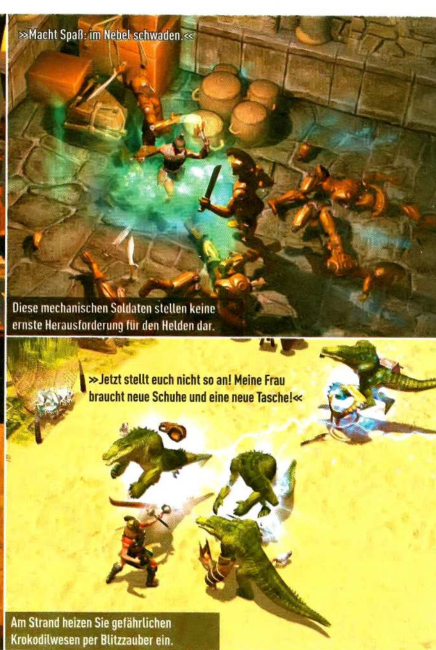


Super! Noch realistischere Licht- und Schatteneffekte!

Hoffentlich bekommt Entwickler Webzen bis Herbst die Darstellungsgeschwindigkeit in den Griff. +++ Ein Konsolen-Hit kommt für den PC: *Jade Empire*, entwickelt von Bioware. Das Action-Rollenspiel verfrachtet Sie nach China, wo Sie sich ab Ende des Jahres mit Monstern prügeln. +++



In einem schaurigen Verlies trifft der Held auf eine Horde Mumien.



Diese mechanischen Soldaten stellen keine ernste Herausforderung für den Helden dar.

Am Strand heizen Sie gefährlichen Krokodilwesen per Blitzzauber ein.

Ich will zu meiner Mummy!


AUF DVD DEMO

Fangen Sie miese Giganten in TITAN QUEST wieder ein. Unter anderem in Ägypten müssen Sie dafür aber Monsterhorden schnetzeln. Ein Gefängnisausbruch kann ganz schön übel sein. Wenn die Flüchtlinge zudem Titanen sind, ist es an der Zeit, einen waschechten Helden in den Kampf zu schicken, der die übergewichtigen Fieslinge wieder an die Ketten legt. Und wer stellt sich dieser Herausforderung? Jau, Sie natürlich.

VON OBEN HERAB

Am Anfang von *Titan Quest* steht Ihr Recke in der Pampa herum und wartet auf den ersten Auftrag wie Sie auf den Bus. Also machen Sie sich aus einer Sicht von schräg oben auf, das Land zu durchstreifen. Die extrem detaillierte 3D-Landschaft lädt zum Träumen ein. Ja, so viele Gimmicks würden einem neuen *Diablo* auch hervorragend zu Gesicht stehen ... Hm, eigentlich spielt sich *Titan Quest* ja wie ein modernes *Diablo*. Tja, Pech Blizzard! Auch Städte gibt's hier und da pulsiert das Leben. Typen streifen umher, Händler locken mit Angeboten. Optisch überzeugt der Titel auf ganzer Linie, antike Klänge erwecken das alte Griechenland zu virtuellem Leben. Schön!

HOL DIR WAS ZUM ANZIEHEN

Unterwegs betteln diverse Leute um Ihre Hilfe. Böse Satyre überfallen die Felder. Das darf ja wohl nicht wahr sein, denken Sie, und treten den Zicken in ihre haarigen Hintern – zu Beginn nur in feschem Nachthemd und mit popeligem Dolch bewaffnet. Nach den ersten Klickorgien – äh Kämpfen – lassen die Bösewichte frische Ausrüstung fallen. Bald freut sich ihr Held also an schmucken Lederrüstungungen mit Helm, trägt ein Schwert in der einen und einen Schild in der anderen Pfote: Diese Hatz nach besserer Ausrüstung macht den Großteil des Spielreizes aus. Besonders verzauberte Gegenstände sind natürlich selten und kostbar. Kennen wir, das Prinzip. Funktioniert in *World of Warcraft* und Co. ja ebenfalls prächtig.

AUSBAUFÄHIG

Im Laufe des Spiels treffen Sie auf immer gefährlichere Gegner: riesige Zyklopen oder schimmelige Mumien etwa. Um gegen diese Finsterlinge zu bestehen, rüsten Sie den Helden mit besonderen Fähigkeiten aus. Dazu wählen Sie nach Levelaufstieg aus einem Fertigkeitenbaum, in welche Richtung sich Ihr Ziehsohn entwickeln soll. Nahkämpfer etwa lassen Ihre Klingen wirbeln, Magier schleudern Feuerbälle. Ja, nicht innovativ, aber immer wieder unterhaltsam. Nach dem ausgiebigen Probezocken mit der uns vorliegenden Vorschau-Version vermissten wir trotzdem immer mehr die Abwechslung im ewigen Kampf gegen Monster-Horden. Als Labertaschen hätten wir uns etwa mehr Dialoge gewünscht. Test: in der nächsten PC ACTION!

Andreas Bertits

Info: www.titanquest.de

Titan Quest

GENRE	Action-Rollenspiel
HERSTELLER	Iron Lore/THQ
FERTIG ZU	95%
ERSCHEINT	30. Juni 2006
VERGLEICHBAR	Diablo 2, Sacred

ANDREAS BERTITS

Monster in Scharen niederzumähen und auf Ausrüstung zu hoffen, birgt Suchtpotenzial, wie uns schon Blizzards *Diablo*-Reihe bewies. Auch *Titan Quest* setzt auf dieses Prinzip. Grafisch macht der Titel an, auch wenn ich mir wünsche, die Kamera drehen zu können. Denn der Zoom-Modus allein ist ziemlich sinnlos. Ich bin auf alle Fälle gespannt, wie sich das Spiel in den späteren Levels zockt, wenn ich endlich auch alles vernichtende Flächenzauber und Waffen, die meinem Niveau entsprechen, einsetzen kann.

NEWS-TICKER +++ Wirklich sehr fein: *Just Cause*, von Avalanche Studios. In diesem Actionspiel, das ein wenig wie GTA anmutet, geht ständig die Post ab. In der Dritte-Person-Ansicht sind Sie zu Lande, zu Wasser und in der Luft unterwegs und jagen Finsterlinge. Erscheinungstermin: drittes Quartal 2006. +++ Ob Namcos Action-Rollenspiel *Mage Knight Apocalypse* in Deutschland erscheint, ist noch nicht klar. Das Fantasy-Gemetzel mutet sehr asiatisch an und spielt sich ein wenig wie *Knights of the Temple*. +++ Fleißig werkelt Electronic Arts weiter an *Medal of Honor: Airborne*. Von der Shooter-Hoffnug gab's Filmszenen zu sehen, die über einen Fallschirmeinsatz



Das Schwarze Auge 4: Drakensang



Ein fauliger Zombie und zwei Skelette warten vor einer Ruine auf die Heldengruppe.

Rollenspiel-Fans aufgemerkt: Hier erwartet Sie die starke Wiedergeburt eines Klassikers im aktuellen Gewand.

Von 1992 bis 1996 erfreuten die drei Folgen des Computerspiels *Das Schwarze Auge* Zockerherzen. Basierend auf dem erfolgreichsten deutschsprachigen Pen&Paper-Rollenspiel erlebten Heldengruppen spannende Abenteuer und taktische Kämpfe in der Welt von Aventurien. Ende 2007 erscheint endlich ein weiterer Teil der Serie. *Das Schwarze Auge 4: Drakensang* soll sich laut der Entwickler als ein 3D-*Baldur's Gate* entpuppen. Sie steuern eine Gruppe von vier Recken in pausierbaren Echtzeitkämpfen. Die Geschichte wurde von erfahrenen *Das Schwarze Auge*-Autoren erdacht und dreht sich um die so genannte Drachen-Quest, in der mutige Helden eine Reihe von gefährlichen Prüfungen bestehen, um den magischen Schild von Fendral zu erringen. Doch eine grausige Mordserie und eine bluntrünstige Bestie sorgen für Chaos. Die Optik des Spiels macht bereits im Frühstadium einen hervorragenden Eindruck. Die Entwickler möchten das Original-Regelsystem der Papiervorlage liebevoll umsetzen, das mit einem komplexen Magiesystem aufwartet. Damit nicht genug: *Drakensang* soll nicht nur im Computerspiele-Genre für Furore sorgen, die Story hat auch Auswirkungen auf die Pen&Paper-Version.

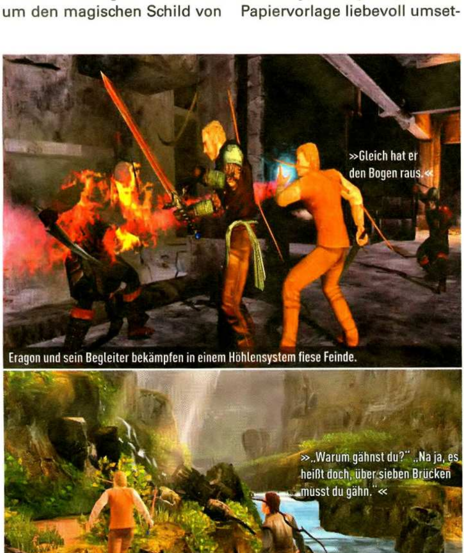
Andreas Bertits

Info: www.anaconda-game.de

DSA 4: Drakensang

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Radon Labs/Dtp
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	Ende 2007
VERGLEICHBAR	The Elder Scrolls 4: Oblivion

FAZIT: „Endlich! Nach zehn Jahren wurden die Gebete der DSA-Fans erhört. Drakensang soll rocken, rocken, rocken! Könnte klappen."



Eragon und sein Begleiter bekämpfen in einem Höhlensystem fiese Feinde.

Die Helden wandern über eine Brücke. Im Hintergrund sehen Sie die fantastische Landschaft.

Eragon

Was wären Fantasyspiele ohne Kämpfe? In Vivendis Actiontitel bekommen Sie davon jede Menge – und einen Drachen reiten Sie auch.

Vom Buch zum Film zum Spiel. Derartiges erlebten wir jüngst mit J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*. Jetzt ist ein weiterer Fantasyroman dran: Christopher Paolinis *Eragon*. Die Geschichte präsentiert sich klassisch: Ein Bauernjunge findet einen magischen Stein und erfährt durch den Brocken, dass er einer der legendären Drachenreiter der Welt ist. Selbstverständlich stellt sich ihm ein Fiesling entgegen, den unser Held aus dem Weg räumt. Während der Film zum Roman im Dezember in die Kinos kommt, dürfen Sie bereits im Herbst Hand an das Spiel legen. In der Rolle von Eragon und mithilfe von Begleitern schnetzeln Sie sich wie in den Actionspielen *Der Herr der Ringe: Die Zwei Türme* und *Demon Stone* durch fantastische Landschaften. Dabei setzen Sie Kombo-Angriffe und Zaubersprüche ein, die spektakulär in Szene gesetzt sind. Jederzeit kann sich ein weiterer Spieler dazugesellen und Sie dabei tatkräftig unterstützen. Nett! Wobei Sie es sicher auch allein schaffen, am Boden liegenden Gegnern den Rest zu geben, oder? Abwechslungsreich: In einigen Spielpassagen schwingen Sie sich auf den Rücken des Drachen Saphira, der mit feurigem Atem und langem Schwanz Gegner in die ewigen Pixelgründe schickt.

Andreas Bertits

Info: www.sierra.com

Eragon

GENRE	Action
HERSTELLER	Stormfront Studios/Vivendi
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	Herbst 2006
VERGLEICHBAR	Demon Stone

FAZIT: „Nonstop-Action getragen von einer Hintergrundgeschichte mit Tiefgang. Mal besser vormerken, den Titel."

und die dynamische Kampagne aufklären. Sieht gut aus, kommt aber erst Anfang nächsten Jahres. Doch wenn Sie PC ACTION regelmäßig lesen, wissen Sie das längst. +++ Yippie! Die *Micro Machines* von Codemasters kehren zurück. In Teil Vier lenken Sie die aufgehübschten Mini-Rennwagen ab Juni auch im Mehrspieler-Modus über abgefahrene Pisten wie Toaster oder durch Sandkisten. +++ Das wurde auch Zeit! Microsoft plant die Veröffentlichung des *Flight Simulators 10* für Ende des Jahres. Die inzwischen beinahe fotorealistisch ausschauende Flugsimulation setzt Sie erneut in das Cockpit von etlichen Jets, Kleinmaschinen und Hubschraubern. +++

»Servus! Sind Sie eigentlich verwandt mit Andy Borg?«

Die immensen Ausmaße der Borg-Schiffe kommen im Spiel einfach super rüber. So schön können Raumschiffe aussehen!

Der Würfel ist gefallen!

Sie wollten immer schon wissen, ob es Captain Kirk auch mit den Borg aufnehmen könnte? STAR TREK: LEGACY macht's möglich.

Wahnsinn! Trekkies haben erstmals die Möglichkeit, jedes *Enterprise*-Schiff zu steuern, dass jemals durch die unendlichen Weiten der fünf TV-Serien bummelte – über 60 Mühlen! Das Ganze auf ein Genre festzulegen, ist dabei gar nicht so leicht. *Legacy* ist in erster Linie ein Weltraum-Shooter à la *Wing Commander*, doch der strategische Aspekt ist nicht zu verachten. So kommandieren Sie bis zu vier Schiffe gleichzeitig und hin und wieder ballern sich auch mehr als zwei Parteien gleichzeitig die Schilde platt.

GENERATIONSKONFLIKT

Die Einzelspieler-Kampagne ist chronologisch in die Handlung der Serien eingebettet. So beginnt das Spiel mit der neuesten TV-Auskopplung *Enterprise*. Danach sind Kirk und die Crew des Originals an der Reihe. Weiter geht es mit *Next Generation, Deep Space Nine* und *Voyager*. Ein großer Unterschied zur Konkurrenz ist, dass sich gerade die großen Kreuzer eher träge steuern, was bei den enormen Ausmaßen der Raumgiganten ja auch nachvollziehbar ist. So eine Schlacht läuft dementsprechend deutlich langsamer ab, als es etwa aktuell in *Darkstar One* der Fall ist. Die Spieler verdienen sich Punkte, die sie in bessere Ausstattung und in neue Schiffe investieren. Und die strategischen Elemente? Das Spiel bietet eine zusätzliche Taktik-Karte, um Schlachten besser planen zu können. Außerdem lässt sich beispielsweise Energie zwischen Antrieb, Waffen und Schilden transferieren. Kenner wissen, dass etwa im Mutara-Nebel die Schilde nicht funktionieren: Also alle Power in die Phaser leiten und ab geht's. Mann, was sind wir doch bloß für Nerds! Ahmet Iscitürk

Info: http://startrek.bethsoft.com

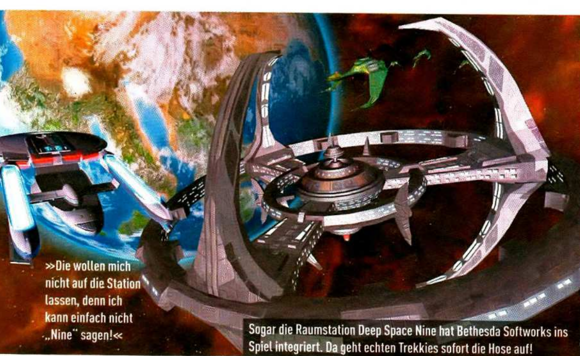
Star Trek: Legacy

GENRE	Weltraum-Shooter
HERSTELLER	Mad Doc Software/Bethesda
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Wing Commander

AHMET ISCITÜRK



Ich liebe *Star Trek: The Next Generation*. Definitiv eine der besten Serien der Welt! Mit Kirk, Spock, Janeway und Co. konnte ich hingegen nix anfangen. Aber um mit der USS Enterprise gegen einen riesigen Borg-Kubus kämpfen zu dürfen, würde ich sofort das Erstgeborene meines Chefs hergeben. Auch wenn sich alles eher träge steuern soll. Ist halt realistisch, denn es sind ja riesige Kolosse, die da durchs All schweben, trotz Vakuums einen Riesenlärm verursachen und auch sonst allem trotzen, was uns die Physik lehrte!



»Die wollen mich nicht auf die Station lassen, denn ich kann einfach nicht „Nine" sagen!«

Sogar die Raumstation Deep Space Nine hat Bethesda Softworks ins Spiel integriert. Da geht echten Trekkies sofort die Hose auf!



»Wir sind CD-Romulaner. Mit den DVD-Romulanern haben wir nichts zu tun. Wir spielen in der Freizeit gern Read-Only-Memory.«

Ein Romulanischer Warbird wirkt immer imposant. Dagegen sieht der Föderationsflitzer fast schon wie ein Spielzeug aus.

NEWS-TICKER +++ *Xpand Rally* bekommt einen Nachfolger. Noch in diesem Jahr soll *Xpand Rally Xtreme* erhältlich sein. +++Konami kündigt wie erwartet *Pro Evolution Soccer 2007* an. Der sechste Teil erscheint in Deutschland wie geplant im Herbst. +++ Für 2007 kündigt Play Ten den Karibikshooter *White Gold: War in Paradise* an. *Far Cry* soll sich schon einmal warm anziehen, hieß es. +++ Noch in diesem Jahr veröffentlicht 1C die Helikopter-Simulation *Whirlwind of Vietnam*. Geballert werden darf auch. +++ Mit *Your are Empty* kündigt Publisher 1C einen Ego-Shooter an. Einen genauen Veröffentlichungstermin gibt es bisher nicht. +++



Cell Factor: Combat Training


»Hat ganze Arbeit geleistet: Bauch-weg-Trainer.«

Ein Feind mit einem kybernetischen Gewehrarm springt direkt in den Schuss unseres Helden. Dumm gelaufen.

Wer Physik in der Schule hasste, wird sie in diesem Ego-Shooter mit Sicherheit lieben lernen.

Mit *Cell Factor: Combat Training* steht ein Ego-Shooter auf der Matte, der so clever mit den Möglichkeiten der *PhysX*-Engine von Ageia spielt wie ein Autist am Roulettetisch abräumt. Die auf der E3 spielbare Tech-Demo war derart mit Fässern und Kisten gespickt, dass wir uns auf einer *Counter-Strike*-Karte wähnten. Mit den gewaltigen Kräften Ihres Charakters heben Sie im Spiel die Metallboxen auf und schmeißen Sie herum. Dabei ergötzen Sie sich an dem physikalisch korrekten Gerumpel und Gekuller – wenn Ihnen nicht gerade ein Gegner aufs Dach steigt. Die lernen die Vorzüge der Physikberechnung allerdings nur einmal kurz, aber dafür schmerzhaft kennen: Haben Sie genügend Kraft getankt, hämmern Sie die Gegenstände mit solcher Wucht in umherstehendes Gerümpel, dass die fliegenden Trümmer Kleinholz aus den Pixelfeinden machen. Die Entwickler bezeichnen das süffisant als „Physix Kill". Mit telekinetischen Kräften schießen Sie sich mit einem Blick zu Boden rückwärts auf höher liegende Plattformen. Die Story? Irgendwie liegen sich die von den Vereinten Nationen begründete GUARD-Armee und die Streitkräfte der LIMBO Corporation in den Haaren. Aber wen interessiert das schon – bei dieser prallen Grafik und Physik? Marc Brehme

Info: www.cellfactorgame.com

Cell Factor

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Immersion Software
FERTIG ZU	20%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Halo 2

FAZIT: „Hoffentlich entsteht aus der beeindruckenden Demo auch ein beeindruckender Shooter. Physik ist cool, aber nicht alles."

Assassin's Creed

Gut informierte Vögelchen zwitscherten uns, dass das im Mittelalter angesiedelte Spiel auch auf dem PC filmreife Action bieten wird.

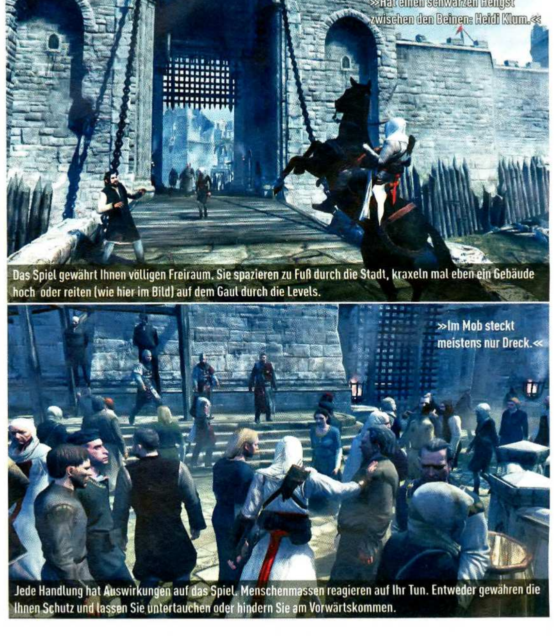
Als einer der grafisch imposantesten Titel der E3 wurde *Assassin's Creed* für die Playstation 3 gehandelt. Das Team von Ubisoft Montreal (*Prince of Persia: The Sands of Time*) schickt Sie in eine filmreif wirkende Welt des Jahres 1191. Das heilige Land ist durch den dritten Kreuzzug total verwüstet und Sie sitzen als Held Altair zwischen den Stühlen. Verzweifelt setzen Sie ein großes Repertoire an mittelalterlichen Waffen ein und versuchen den Konflikt zu lösen. Sie halten sich wie Jack the Ripper im Verborgenen und schlagen ähnlich wie in *Thief 3* unerwartet aus dem Hintergrund zu. Der Trailer in bestechender Qualität zeigt, wie Sie sich als Robin-Hood-Verschnitt unentdeckt in der Zuschauermasse einer Hinrichtung nähern und den Henkern in atemberaubend inszenierten und realistischen Schwertkämpfen eine Reise ins Nirwana schenken – ohne Rückfahrkarte. Auf der Flucht hechten Sie durch enge Gassen, schubsen Passanten zur Seite, kraxeln Wände hoch und verschwinden wieder in einem Menschenpulk. Die Entwickler versprechen ein „organisches Design mit offenem Spielerlebnis, intuitiver Bedienung, realistischer Interaktion mit der Umgebung und ein flüssiges, genaues Kampfsystem". Marc Brehme

Info: www.assassinscreed.com

Assassin's Creed

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Ubisoft Montreal
FERTIG ZU	45%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Splinter Cell, Prince of Persia

FAZIT: „Das Action-Spektakel ist einer der Top-Titel für die Playstation 3 und bisher nur dort angekündigt. Das ändert sich, meinen wir."


»Hat einen schwarzen Hengst zwischen den Beinen: Heidi Klum.«

Das Spiel gewährt Ihnen völligen Freiraum. Sie spazieren zu Fuß durch die Stadt, kraxeln mal eben ein Gebäude hoch oder reiten (wie hier im Bild) auf dem Gaul durch die Levels.

»Im Mob steckt meistens nur Dreck.«

Jede Handlung hat Auswirkungen auf das Spiel. Menschenmassen reagieren auf Ihr Tun. Entweder gewähren die Ihnen Schutz und lassen Sie untertauchen oder hindern Sie am Vorwärtskommen.

NEWS-TICKER +++ Am 11. Juli bringt Microsoft das Online-Rollenspiel *Vanguard: Saga of Heroes* nach Deutschland. Das Epos der Everquest-Macher dürfte ungefähr dreimal komplexer werden als *World of Warcraft*. Derb! +++ Mit *UFO: Afterlight* veröffentlicht Cenega im ersten Quartal 2007 den Nachfolger zu UFO:Aftershock. +++ Das Piratenabenteuer *Tortuga: Two Treasures* von Entwickler Ascaron soll im August 2006 erhältlich sein. +++ Schon im September will Atari den Science-Fiction Shooter *Timeshift* in Deutschland auf den Markt bringen. +++ Die erste Erweiterung *Stunts & Effects* zu Lionheads The Movies kommt am 1. Juni in den Handel. +++

World in Conflict



»Lästig: Raucherecken an öffentlichen Plätzen.«

Die nukleare Explosion soll ganze Siedlungen vom Antlitz der Erde fegen. Von Häusern, Brücken und Wäldern bleibt nichts mehr übrig.

Die *Ground Control*-Macher mögen Pilze. Nein, nicht die lustigen: Im neuesten Projekt von Massive Entertainment geht's um atomare Waffen.

Die USA führen Krieg! An sich nichts Neues, doch diesmal können die Amis nichts dafür. Die böse Sowjetunion greift kurz vorm Ende des Kalten Krieges ihren kapitalistischen Feind an. Und Sie schlüpfen in die Rolle eines US-Kommandeurs und verteidigen das Land gegen die Pixel-Russen. Über weitere Details der Einzelspieler-Kampagne hüllt sich Entwickler Massive in Schweigen. Egal, der Schwerpunkt des Strategietitels liegt laut der Macher ohnehin auf den Mehrspieler-Gefechten. *World in Conflict* wirkt auf den ersten Blick wie ein Ego-Shooter der Marke *Battlefield*. Sie steuern wahlweise eine der vier Klassen wie Infanterie oder Luftwaffe und erobern mit bis zu 15 Mitstreitern virtuelle Kontrollpunkte. Diese lassen Ihnen Unterstützung in Form von Panzern oder Hubschraubern zukommen. Ob Sie die aus der Ich-Ansicht steuern, ist derzeit nicht bekannt. Fest steht, dass die gesamte Umgebung Kriegsschäden davonträgt. Die Zerstörungsorgien gipfeln im Einsatz nuklearer Waffen: Der virtuelle atomare Sprengkörper rast dann auf die Erde zu und sorgt für eine gewaltige Detonation. Heftige Erschütterungen löschen Teile der Erde aus. Hoffen wir, dass der Titel ähnlich explosiv in unserer Redaktion einschlägt. Alexander Frank

Info: www.worldinconflict.com

World in Conflict	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Massive Entertainment
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	Frühjahr 2007
VERGLEICHBAR	Battlefield 2, Dawn of War

FAZIT: „Interessanter Mix aus Echtzeit-Strategie und Ego-Shooter. Wir warten gespannt auf eine spielbare Version."

Medieval 2: Total War



»In Swasiland Volkssport: Pferdestabhochsprung.«

Creative Assembly spricht von über 250 Einheitentypen mit einem ausgefeilten Animationssystem. Ebenfalls neu: Die Soldaten beherrschen so genannte Finishing Moves.

»Bei Tageslicht erwischt: Armee der Finsternis.«

Wie bereits der Vorgänger *Rome* zaubert auch *Medieval 2* riesige Polygonarmeen auf den Bildschirm. Bis zu 10.000 Krieger sollen sich gleichzeitig ins Getümmel stürzen.

Creative Assembly plant für Oktober die Fortsetzung des Hits *Rome: Total War*. Was bis jetzt zu sehen ist, erfreut.

Rundenstrategie und Echtzeit in einem: Mit *Medieval 2* erscheint im November der vierte Teil der grandiosen *Total War*-Serie. Diesmal umfassen die Pixel-Kriege den Zeitraum der mittelalterlichen Kreuzzüge über die Renaissance bis zur Entdeckung Amerikas. Wie in den Vorgängern planen Sie Ihre Eroberungen auf einer taktischen Karte und führen Ihre Truppen in wunderschönen 3D-Landschaften an. Laut Entwickler Creative Assembly zieht die Grafik-Engine von *Medieval 2* mit doppelter Geschwindigkeit an der von *Rome* vorbei. Doch das Spiel birgt mehr als „nur" eine Optikaufwertung. Verbesserungen erwarten Sie vor allem im Bereich der künstlichen Intelligenz. Auf der E3 zeigten die Entwickler einen Kampf der französischen Armee gegen die Engländer. Die Baguettebäcker versteckten sich eigenständig im Wald vor dem britischen Pfeilbeschuss. Anschließend arbeiteten sie sich in Deckung der Bäume zum Kontrahenten vor und griffen von der Seite an. Clever! Neuerungen gibt's auch im Strategie-Modus. Die Rekrutierung einer passablen Armee dauerte in *Rome* mehrere Spieljahre. Die Entwickler gelobten Besserung: Angehende Feldherren sind in nur zwölf Monaten kampfbereit. Na hoffentlich! Alexander Frank

Info: www.totalwar.com

Medieval 2: Total War	
GENRE	Rundenbasierte Strategie
HERSTELLER	Creative Assembly
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	November 2006
VERGLEICHBAR	Rome: Total War

FAZIT: „Geniale Grafik mit bewährtem Spielerlebnis. Möglicherweise ist Medieval 2 der wichtigste Strategietitel des Jahres."

NEWS-TICKER +++ Einst geplant als *Half-Life*-Modifikation, jetzt bald im Handel erhältlich. Der Ego-Shooter *The Ship* schippert im September nach Deutschland. +++ Atari veröffentlicht im September das Rennspiel *Test Drive Unlimited*. Wurde auch Zeit, dass das alte Accolade-Teil zurückkehrt auf den PC! +++ Von NCSoft kommt im vierten Quartal diesen Jahres das Online-Rollenspiel *Tabula Rasa*. Das mit extrem detaillierter Grafik ausstaffierte Fantasy-Spiel entwickelt Designer-Legende Richard Garriott (*Ultima*). Vormerken! +++ Ausschließlich zum Download wird *Rome: Total War - Alexander* angeboten. Im Juni ist es soweit. +++





»Blühende Landschaften! Unser Solidaritätszuschlag hat doch echt was gebracht.«

Mammut- und leichte Kampf-Panzer der GDI rumpeln durch die Ruine einer Großstadt.

»Britischer Marine: Spiegel, Spiegel, auf der See, ach bin ich heuer wieder schee.« (Aua! Der Textchef.)

Orca-Bomber der GDI starten von Trägerschiffen und bereiten einen Angriff auf die Stadt vor.

C&C 3: Tiberium Wars

Endlich steht uns die langerwartete *Command & Conquer*-Fortsetzung des Tiberiumkrieges ins Haus.

Es gibt doch einen Gott! Die auf der E3 gezeigten Szenen von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* sahen so sahnig aus wie ein Windbeutel. Im Jahr 2047 geht der epische Kampf zwischen der Global Defense Initiative (GDI) und der Bruderschaft von NOD weiter. Die beiden Parteien hauen sich im dritten Tiberiumkrieg mit detaillierten Einheiten die Hucke voll. Im Präsentationsvideo lief uns der Sabber aus dem Mund. Inmitten der öden Wüste und einem mit Tiberium-Erz verseuchten Gebiet fiel die Bruderschaft von NOD in eine GDI-Basis ein. Brillante Physik- und Lichteffekte streichelten den Sehnerv. Fahrzeuge glänzten im Licht, Orca-Bomber wirbelten Staubpartikel auf, erzeugten Wellen im Wasser und zerlegten eindrucksvoll Gebäude, die physikalisch korrekt zusammenkrachten. Im dritten Teil versucht sich die GDI verzweifelt daran, das Tiberium zu isolieren. Aber Glatzkopf Kane ist zurück und will als größenwahnsinniger Anführer der Bruderschaft von NOD das Tiberium nutzen, um die gesamte Menschheit zu unterwerfen. Ganz schön fies! Genau wie die künstliche Intelligenz, die sich an den Spieler anpasst und Ihre Kampfstrategien analysiert und auskontert. 2007 erwarten Sie drei Story-Kampagnen und die strategische Spielvariante „World Domination". Marc Brehme

Info: www.commandandconquer.ea.com

C&C 3: Tiberium Wars	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Electronic Arts LA
FERTIG ZU	45%
ERSCHEINT	2007
VERGLEICHBAR	Command & Conquer

***FAZIT:** „Mit herausragender Grafik ist Tiberium Wars für C&C-Fans das Paradies! Spielerisch aber noch nicht einschätzbar."*

Paraworld



»Greenpeace schiebt Hella von Sinnen zurück ins Meer.«

Die gigantischen Echsen dienen nicht nur als Kampfmaschinen, sondern eignen sich auch hervorragend für Transportzwecke.

Keine Elektrizität, kein Plastik, aber dafür jede Menge kampflustiger Riesenviecher! In August besteigen Sie Ihre Echs'.

Der Name *Paraworld* kommt nicht von ungefähr. Der Echtzeit-Strategietitel versetzt Sie in ein prähistorisches, aber dennoch fortschrittliches Paralleluniversum. Der Spieler führt einen der drei Stämme an. Die Hu, ein Volk mit nordischen Wurzeln, setzen auf stabile Mauern und riesige Verteidigungstürme. Aufgrund ihrer Herkunft reiten die Barbaren auf Mammuts oder hetzen robuste Rhinos auf das Schlachtfeld. Die Aje, ein Beduinenstamm, schlagen sich hauptsächlich in Zelten nieder, das macht sie flexibel und gefährlich: Das Volk reißt sich ziemlich viele Dinorassen unter den Nagel. Ein Brachiosaurus dient den Aje sowohl für Kampf als auch für Transportzwecke. Geschickte Anführer funktionieren das Viech sogar zu einem Katapult um. Die Ninigi-Gemeinschaft erinnert an Japaner und dezimiert die Gegnerreihen mit Ninja- und Kamikaze-Einheiten. Der Entwickler SEK verspricht über 40 Urzeitmonster. Sämtliche Kreaturen verfügen über eigene Spezialangriffe und Todesstöße, so genannte Finishing Moves im Stile des Prügelspiels *Dead or Alive*. Apropos verkloppen: Bis zu acht Zocker hetzen ihren T-Rex in Deathmatch, Domination und Defender aufeinander. Klingt riesig! Alexander Frank

Info: www.paraworld.com

Paraworld	
GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	SEK
FERTIG ZU	85%
ERSCHEINT	August 2006
VERGLEICHBAR	Spellforce 2, Warcraft 3

***FAZIT:** „Jurassic Park schaut gegen Paraworld richtig prähistorisch aus. Die ersten Spielszenen sind allererste Sahne!"*

»Du bringst meine Scheite zum Glühen!«

Die Orks stellen die primäre Bedrohung in *Two Worlds* dar. Ihr Plan: Erweckung ihres Kriegsgottes mit anschließendem Blutbad.

Deine neue Flamme!

Mit dem Rollenspiel TWO WORLDS fordert der Entwickler der *Earth*-Reihe Genre-Riesen wie *Oblivion* heraus. Gewagtes Spiel!

Die Götter streiten sich, die Mächte der Finsternis fallen über das Land her, die Gefahr – natürlich in Form des nicht personifizierten Bösen – droht alles und jeden zu vernichten. Und Sie sind der Auserwählte, der die dunklen Pläne des Unnatürlichen durchkreuzt und in der ganzen Welt den Frieden wiederherstellt. Von welchem Titel reden wir? *Morrowind*? *Oblivion*? Der *Gothic*-Reihe? Prinzipiell trifft das Szenario auf ziemlich jedes Rollenspiel zu – auch auf *Two Worlds*. Eine alte, längst vergessene Gottheit bedroht hier ebenfalls den Frieden. Nur hat Ihr Held neben der Rettung der Welt auch ein privates Motiv für sein Tun. Bei einem Ausflug gerät nämlich seine Schwester in eine tödliche Falle. Vom Wunsch nach Vergeltung besessen startet Ihr Held seinen Rachefeldzug. Los geht's!

GEFÜHLSDUSELEIEN

Äh, nee. Denn mehr wollen die polnischen Entwickler von Reality Pump noch nicht verraten. Eine Kleinigkeit konnten wir mit Axt und Schwert aber noch entlocken: *Two Worlds* wartet mit Intrigen, Komplotten, überraschenden Wendungen und großen Gefühlen auf. Vor allem durch Emotionen soll sich der Spieler mit seinem Charakter identifizieren und die Auswirkungen seines Handelns spüren. Aha! Beispiel? Als junger Krieger betreten Sie ein Dörfchen, in dem gerade eine Hinrichtung beginnt. Der wütende Mob will einen Mann hängen sehen. Nun liegt es an Ihnen, ob der arme Kerl gleich im Winde baumelt oder sich als Verbündeter an Ihre Seite gesellt. Jedes Kapitel des Abenteuers verlangt Ihnen solche moralischen Entscheidungen ab. Abhängig von Ihrem Weg, mündet die Geschichte in einem von mehreren, sehr unterschiedlichen Enden. Klingt doch echt viel versprechend!

KARTENPARTY

Laut Reality Pump spiegeln auch die Kämpfe die Vielfalt der Möglichkeiten wider. Zwar blockt Ihr Charakter automatisch Schläge ab, jedoch kommen Sie um individuelle Taktiken bei Feinden nicht herum. Zückt Ihr Recke etwa sein Schwert gegen einen Ritter, küsst er mit einer hohen Wahrscheinlichkeit dessen Stahlkappen. Setzt er eine Lanze gegen



»Rotkäppchen: „Warum hast du denn so große Augen?" Wolf: „Weil ich gerade scheiße, du dumme Nuss!"«

Two Worlds vermittelt einen realistischen Eindruck. Solche Waldlichtungen laden fast schon zum Picknick ein.

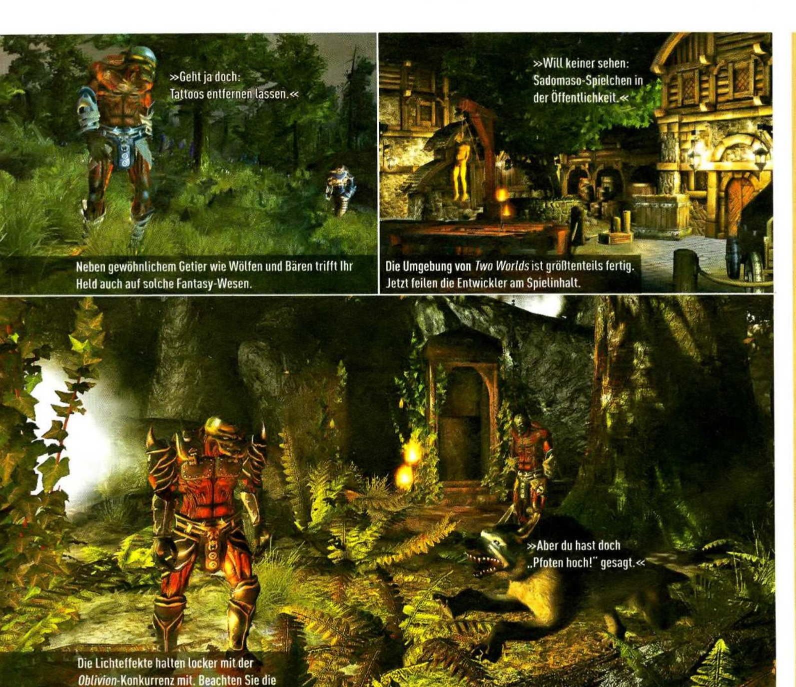


»Fehlt: Gaulleiter.«

Die Kutsche sieht im fertigen Spiel hoffentlich genau so gut aus.

NEWS-TICKER +++ Im dritten Quartal 2006 will Entwickler Firefly Studios ihr Echtzeit-Strategiespiel *Stronghold Legends* fertig haben. Dann heißt es wieder: Verteidigen Sie Ihre Burg! +++ Frogster Interactives Weltraumstrategiespiel *Star Wolves 2* kommt im August in den Handel. +++ Mit *Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption* lässt Petroglyph den Wooki aus dem Sack. Noch in diesem Jahr soll die Erweiterung kommen. +++ Der Spaß-Flieger *Snoopy vs. The Red Baron* kommt im dritten Quartal 2006 in die Läden geflogen. +++ Spielelegende Sid Meier lässt sein Aufbau-Strategiespiel *Railroads* im Oktober in den Händlerbahnhof einfahren.





Neben gewöhnlichem Getier wie Wölfen und Bären trifft Ihr Held auch auf solche Fantasy-Wesen.

Die Umgebung von *Two Worlds* ist größtenteils fertig. Jetzt feilen die Entwickler am Spielinhalt.

Die Lichteffekte halten locker mit der *Oblivion*-Konkurrenz mit. Beachten Sie die akkurate Beschattung des Felsens rechts.

Ein Rollenspiel mit Freundin!

Scharf auf ein aufregendes Abenteuer mit Ihrer Holden? *Two Worlds* befriedigt dieses Verlangen. Zumindest laut Hersteller Zuxxez.

Im Gegensatz zu Rollenspiel-Perlen wie *Oblivion* oder *Gothic 3* versprechen die Entwickler von *Two Worlds* einen Mehrspieler-Modus. Bis zu acht Zocker greifen in speziell für Netzwerk und Internet ausgelegten Schauplätzen zum Schwert. Doch das ist nicht alles: Auf Wunsch zocken Sie mit Ihren Kumpels auch kooperativ! Da man jedoch ein solch komplexes Abenteuer nicht ohne Weiteres um einen Mehrspielerteil erweitern kann, setzt Reality Pump auf zusätzliche, von der Hauptmission unabhängige Inhalte. Im Gegensatz zur Solokampagne haben Sie hier auch deutlich mehr Einfluss auf die Optik sowie die Fertigkeiten Ihres Netzwerkhelden. Hier verspricht Zuxxez ein ähnlich umfangreiches Charakterwerkzeug wie von *Oblivion* bekannt.



So könnte Ihr Krieger in einem Mehrspieler-Abenteuer aussehen.

so ein Blechkübel ein, steigen die Siegchancen. Auch Fallensysteme sollen zum Einsatz kommen, zu Details schweigt sich der Entwickler noch aus. Wer seinen Widersacher lieber aus sicherer Distanz zusetzt, erfreut sich an einem frischen Magiesystem, das wie ein Sammelkartenspiel funktioniert: Sie erhalten bei Ihren Reisen Zauberformeln in Form von Karten, die Sie tauschen und kombinieren. Übereinander gestapelt ergeben sie neue Magieeffekte. Ihren Zauberschwerpunkt legen Sie so selbstständig fest. Super!

DAS SIEHT DOCH LECKER AUS!

Technisch reicht *Two Worlds* locker an die Konkurrenz heran. Die ersten Bilder demonstrieren bereits eindrucksvoll die Pixelpracht, den Pixel Shadern und HDR-Rendering sei Dank. Durch realistische Beleuchtungseffekte bekommen sogar bewegliche Objekte wie Gräser oder Bäume physikalisch korrekte Schatten. Herausgeber Zuxxez spricht in diesem Zusammenhang von der zehnfachen Leistungsfähigkeit der *Earth*-Engine, ebenfalls von Entwickler Reality Pump. Klingt nach einer harten Konkurrenz für das ebenfalls für September 2006 angekündigte *Gothic 3*! Alexander Frank

Info: www.2-worlds.com

Two Worlds

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Reality Pump/Zuxxez
FERTIG ZU	70%
ERSCHEINT	September 2006
VERGLEICHBAR	Gothic 3, Oblivion

ALEXANDER FRANK

Als Rollenspieler möchte ich nicht ständig gegen das globale und absolut unpersönliche Böse antreten. Ich will in die Weichteile eines Widersachers treten, der meinen Charakter bedroht, meine Gefühle verletzt und als ein greifbares Arschloch existiert. Das ist zum Beispiel in *Anachronox* oder *Baldur's Gate 2* der Fall. Wenn *Two Worlds* diese Bedingungen erfüllt, bin ich angesichts der grandiosen Grafik vollends zufrieden. In meiner „Haben will"-Liste sichert sich der Titel jedenfalls einen der oberen Ränge. Eindrucksvoll!

+++ Die Microsoft Game Studios kündigen den Ego-Shooter *Shadowrun* als Exklusivtitel für Windows Vista an. +++ Take 2 lässt *Prey* ab dem 10. Juli die Läden stürmen. Test in der nächsten PC ACTION. Wir sagen schon jetzt: Der Shooter wird ein Hit! +++



Russische T-34 und eine Stalinorgel zerstören einen deutschen Panzer.

Jetzt aber Rush!

Die Uhr tickt unerbittlich: In RUSH FOR BERLIN ist Beeilung in den Missionen angesagt, sonst gibt es keinen Nachschub.

„Schneller, schneller, schneller!“, rufen nicht nur die Soldaten, die durch das Kriegsgebiet hasten, sondern auch Sie vor dem Monitor. Denn Stormregions neues Echtzeit-Strategiespiel *Rush for Berlin* setzt knallhart auf Zeit.

DAS WIRD ABER AUCH ZEIT

Langatmiges Abwägen lassen Sie besser – ein Balken am oberen Bildrand zeigt, wie schnell Sie mit der Mission vorankommen. Je weiter dieser im grünen Bereich ist, desto mehr Truppen erhalten Sie nach Abschluss der Mission. Befindet sich der Balken am Ende eines Auftrags im roten Bereich, heißt das: keine neuen Soldaten und die nächste Aufgabe ist unter Umständen deutlich schwerer. Stellen Sie sich aber nicht gerade so müde an wie Mitarbeiter auf dem Finanzamt, absolvieren Sie die Missionen wohl recht locker zumindest im gelben Bereich. Das gelang uns in der vorliegenden Beta schließlich auch. So heimsen Sie immerhin noch die Standardtruppen ein, wenn auch keine Extras.

DAS ENDE IST NAH

In *Rush for Berlin* spielen Sie in drei Kampagnen das Ende des Zweiten Weltkriegs nach, diesmal aber anders. Sie marschieren zuerst aufseiten Russlands, anschließend gemeinsam mit den Alliierten Richtung Berlin – und können in einer fiktiven Geschichte, in der Hitler tot ist, mit den Deutschen paktieren. Die haben dabei keinen Expansionsdrang mehr und wollen sich nur gegen die anrückenden Feinde verteidigen. Nicht uninteressant!

DAZU BIST DU FÄHIG

Im Spiel kommen Sie ohne die Spezialfähigkeiten der Offiziere nicht weit. Beispielsweise nutzen Sie die Sperrfeuerfunktion des Artilleristen oder die „Ein Schuss, ein tödlicher Treffer“-Fähigkeit des Panzerkommandanten. Offiziere der Russen erhöhen die Moral Ihrer Leute stilecht durch Wodka, den wir in der Redaktion auch bitter nötig haben. Allerdings klappte es mit der Wegfindung vor allem in Städten noch nicht ganz so gut. Hier verhakten sich Panzer oder blieben in unserer spielbaren Version an Häusern kleben, was zu nervigen Manövern führte und Zeit kostete. Auch waren manche Einheiten oft schlecht zu erkennen, gerade wenn grün getarnte Soldaten auf einer Wiese rumrobben. Bis zur Veröffentlichung wollte Stormregion daran arbeiten. Andreas Bertits

Info: www.rushforberlin.de

Rush for Berlin

GENRE	Echtzeit-Strategie
HERSTELLER	Stormregion/Deep Silver
FERTIG ZU	99%
ERSCHEINT	26. Mai 2006
VERGLEICHBAR	Codename: Panzers Phase 2



ANDREAS BERTITS

Die Testversion zu *Rush for Berlin* erreichte uns zu spät, sodass wir den Härtecheck in der nächsten Ausgabe nachliefern. Immerhin konnten wir uns eine Beta für Sie ansehen. Die zeigte zum einen, dass es noch immer kleinere Probleme gibt, zum anderen, dass der Titel massig Potenzial besitzt. Vor allem der Einsatz der Offiziere bringt enorme taktische Tiefe ins Spiel und faszinierte. Dass die Zeit nun ein gewichtiger Faktor ist, macht das Spielgeschehen actionmäßiger, aber auch ganz schön fordernd.

»Auf dem Weg in die Lasterhöhle.«

Artillerieoffiziere in einer Stalinorgel sorgen für Boni.



Eine amerikanische Einheit stürmt ein Gefangenenlager.

NEWS-TICKER +++ Im Herbst 2006 kommt von Vivendi das Actionspiel *Scarface: The World is Yours* nach Deutschland. Inzwischen sind wir sicher: Die längere Entwicklungszeit hat sich gelohnt. Das Gangster-Epos mit *GTA*-Spielprinzip mutiert zu einem Hit-Kandidaten. +++ Nach langer Wartezeit bringt Frogster Interactive das Strategiespiel *Pacific Storm* im Juli auf den Markt. +++ Und beim Entwickler Lesta Games ist bereits eine Erweiterung für Pacific Storm in der Entwicklung. Im vierten Quartal soll es soweit sein. +++ Noch in diesem Jahr kommt von In-House der kooperative Shooter Monster Madness. Durchschnitt wohl. +++

Chrome 2

Ginge es nach den düsteren Visionen von Techland, wäre der Tod in naher Zukunft nur noch ein Gespött seiner selbst.



Die haushohen Mech-Einheiten gehören zu den Neuheiten von *Chrome 2*.

Bei dem lange erwarteten *Chrome*-Nachfolger hat das Militär die komplette Kontrolle übernommen. Mit einem gemeinen Trick verpflichtet es immer mehr junge Soldaten für fieseste kriegerische Machenschaften: Die Seele kann mittels modernster Technik in einem Mikrochip gespeichert und in andere Körper übertragen werden. Dadurch winkt den angehenden Soldaten die Unsterblichkeit. So stellte die korrupte Regierung eine riesige Cyborg-Armee auf die Beine, die sie postwendend an die Front schickt. Dabei übernehmen Sie die Rolle eines Söldners und finden sich inmitten einer riesigen Schlacht wieder. Erledigten Feinden sollen Sie die Mikrochips entfernen und in Ihr eigenes „Exoskelett" einfügen. Ähnlich wie in einem Rollenspiel bauen Sie auf diese Weise die Fähigkeiten des Charakters weiter aus. Techland spricht von riesigen Schlachtfelder mit vielen taktischen Möglichkeiten und einem immensen Waffenarsenal. Darunter sollen sich auch gemeine genetische Wummen und haushohe Mechmonster tummeln. Damit es bei den Kämpfen richtig abgeht, stehen den Streithähnen mehr als zehn Fortbewegunsmittel zur Verfügung. Vom schwer gepanzerten Spähfahrzeug bis hin zum fliegenden Jäger ist alles geboten. Den Computergegner wollen die Entwickler eine KI spendieren, die sich gewaschen hat. So sollen Feinde selbstständig die Strategie wechseln und sich auf Ihre Vorgehensweise einstellen. Dank *Chrome 2007*-Engine will der Titel auch optisch neue Maßstäbe setzen. Ralph Wollner

Info: www.chromethegame.com

Chrome 2	
GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Techland
FERTIG ZU	75%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	Deus Ex 2, Chrome, Far Cry

FAZIT: „Techland verspricht viel. Setzt der Entwickler auch nur gut die Hälfte davon um, könnte es diesmal zum Hitstern reichen."

Reservoir Dogs

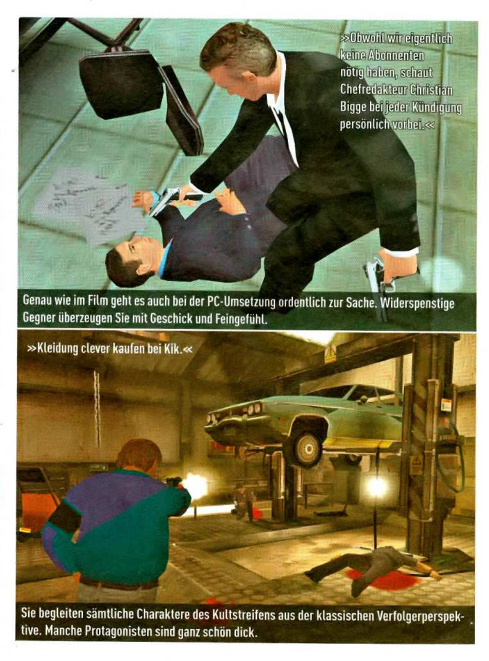
Quentin Tarantinos 1992 veröffentlichter Kult-Streifen bekommt nun endlich eine PC-Umsetzung. Oder?

Filmkenner wissen, dass sich sechs chaotische Gangster treffen, um den bedeutendsten Juwelier von Los Angeles zu überfallen. Der Plan scheint perfekt durchdacht, scheitert jedoch kläglich. In den insgesamt 16 Missionen schlüpfen Sie in jeden einzelnen Charakter des Films und erfahren Hintergründe, die im Film nie erklärt wurden. Auf Fragen wie „Stirbt Mr. Pink am Ende des Films?", winkt nun bald eine Antwort. Dabei sollen Sie die Protagonisten nicht nur aus der Verfolgerperspektive steuern, sondern auch mit heißen Schlitten für echte Blechschaden-Lawinen sorgen. Ist es im Actiongetümmel brenzlig um Ihren Helden bestellt, schnappen Sie sich einen ahnungslosen Passanten und nehmen ihn als Geisel. Wollen die Polizisten dann immer noch nicht aufgeben, schießen Sie der Pixelfigur zum Beispiel ins Bein und schon senken die Gesetzeshüter die Waffen. Als Schmankerl haben die Entwickler dem Spiel die Originalmusik des Films spendiert. Ganz im Stil von *Hitman: Blood Money* gibt es eine Kurzzusammenfassung, die aufführt, wie fanatisch oder professionell Sie vorgegangen sind. Bei den Sprechern kann Eidos jedoch nicht auf die Originale des Films setzen: Einzig und allein Michael Madsen – er spielte Mr. Blonde – leiht dem Spiel seine Stimme. Ralph Wollner

Info: www.reservoirdogsgame.com

Reservoir Dogs	
GENRE	Actionspiel
HERSTELLER	Volatile/Eidos
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	August 2006
VERGLEICHBAR	GTA San Andreas, True Crime: NYC

FAZIT: „Hilfe, das Teil ist bisher nur für Konsole angekündigt. Wir WOLLEN das aber. Also los, umsetzen. Wird schon."



Genau wie im Film geht es auch bei der PC-Umsetzung ordentlich zur Sache. Widerspenstige Gegner überzeugen Sie mit Geschick und Feingefühl.

Sie begleiten sämtliche Charaktere des Kultstreifens aus der klassischen Verfolgerperspektive. Manche Protagonisten sind ganz schön dick.

NEWS-TICKER +++ Ebenfalls im Juli erscheint die Piratenhatz *Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow*. Passend zum zweiten Teil des Kino-Spektakels *Fluch der Karibik*. +++ Schon am 19. September bringt Atari das Rollenspiel *Neverwinter Nights 2* nach Deutschland. Das klassische Spielprinzip tastete man so gut wie nicht an. In diesem Fall eine gute Entscheidung, meinen wir. +++ Alljährlich veröffentlicht EA Sports auch einen neuen *Madden Teil*. Die 2007er Ausgabe erscheint im August. Hurra! +++ Natürlich gibt's auch neue Versionen von *FIFA*, *NHL* und *NBA* von EA Sports. Auf der Messe wurden allerdings lediglich Trailer gezeigt. +++



World of Warcraft: The Burning Crusade

E3-Höhepunkt für sechs Millionen Fans: Blizzard enthüllt das neue Allianz-Volk.

Die Völker der nächsten EU-Erweiterung sind Bulgaren und Rumänen. Minimal exotischer wirken die Zuwachsplanungen in der Spielwelt von *World of Warcraft.* Die Horden-Seite bereichern in *The Burning Crusade* bekanntlich die schicken Blutelfen. An Blizzards E3-Stand konnten wir erstmals auch mit dem Allianz-Zuwachs spielen: Das edle Ur-Volk der Draenei; Abkömmlinge der Eredar, die sich nicht zur Mitwirkung bei dämonischen Aktivitäten beschwatzen ließen. Auf der Flucht crashen die Knaben im nordwestlichen Kalimdor und besiedeln dort zwei Inseln in Nachtelfen-Nachbarschaft. Die Draenei können nicht nur Gnomen auf den Scheitel spucken: Die Neuen sind das größte Allianz-Volk und fallen durch bläuliche Haut und Schwanzanhang aus dem Rahmen. Als Berufsklassen stehen voraussichtlich Jäger, Krieger, Magier, Paladin, Priester, Schurke zur Wahl. Wir konnten die Draenei-Startzone Ammenvale ein wenig erforschen, in deren hübschen Wäldern violette Kristallsplitter und andere Trümmerteile verstreut sind. Auch zu den Blutelfen gab es Neues zu sehen. Deren protzige Hauptstadt Silvermoon City ist durch eine Art Untoten-Streifen zweigeteilt: in den monsterverseuchten Westen und die florierende Osthälfte. Heinrich Lenhardt

Info: www.wow-europe.com/de/burningcrusade



Draenei (links) bekämpft Blutelfin in der Scherbenwelt.

WOW: BURNING CRUSADE

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Blizzard
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	4. Quartal 2006
VERGLEICHBAR	World of Warcraft

FAZIT: „Eine sehr vielseitige Erweiterung, die schon allein wegen der Elfen absolutes „Pflichtkauf"-Kaliber" besitzt!

Warhammer Online

Die Schöpfer von *Dark Age of Camelot* machen aus der *Warhammer*-Fantasywelt das neue Online-Rollenspiel *Age of Reckoning*.

Düster, grimmig, brutal – Adjektive, die jeden PC ACTION-Leser aufmerksam machen. Damit lässt sich festnageln, was das Szenario des 25 Jahre alten so genannten Tabletop-Spiels *Warhammer* von lieblicheren Fantasy-Varianten unterscheidet. Die Völker-Mixtur enthält reichlich Konfliktstoff: Orks hassen Zwerge, Dunkelelfen massakrieren Hochelfen, Menschen bekämpfen Chaos – und umgekehrt. Da sich Orks nicht den Kopf mit Magie zerbrechen, übernehmen Kobolde die Zauberanwender-Klasse. Es geht schnell zur Sache: Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe stehen im Mittelpunkt aller Designbemühungen bei *Warhammer Online: Age of Reckoning*. Konfliktscheue Naturen beschränken sich zur Not aufs Verprügeln von Computermonstern. Das Kampfsystem bietet die bewährte Mischung aus automatischer Attacke und per Tastendruck beigefügten Spezialfähigkeiten. Zur Ausführung bestimmter Spitzentechniken braucht es aber einen vollen Moral-Balken, der sich langsam leert, wenn man nicht kämpft. Das Aussehen Ihres Charakters verändert sich nicht nur durch das Anlegen besserer Ausrüstung: Mit steigenden Erfahrungsstufen wachsen etwa die Orks. Schon aus der Entfernung soll man einer Spielfigur ansehen können, wie mächtig sie ist. Heinrich Lenhardt

Info: www.warhammeronline.com/german



Auch an Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe ist gedacht – im Hintergrund tobt die Gruppenschlacht ...

Ork-Charakteren stehen besonders viele Kämpfer-Klassen zur Auswahl.

WARHAMMER ONLINE: AOR

GENRE	Online-Rollenspiel
HERSTELLER	Mythic Entertainment
FERTIG ZU	40%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Dark Age of Camelot

FAZIT: „Potenzieller World of Warcraft-Konkurrent mit dem Schwergewicht auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe."



Viele der neuen Spiele dürfen die Messebesucher bereits ausprobieren. Oft steht ein Entwickler in der Nähe.

>>Verpönt: Massentierhaltung.<<

Fette Beute!

Los Angeles, 10. bis 12. Mai: Auf der weltgrößten Spielemesse E3 zeigten auch 2006 wieder hunderte Hersteller tausende Spiele. Die besten für Sie herauszufiltern, war nicht einfach.

Während Kollege Ciszewski sich für Sie auf der Messe die Füße platt läuft und per Internet Daten in unser Hauptquartier schaufelt, wertet der in Deutschland verbliebene Rest der Redaktion bereits die von ihm gesammelten Erkenntnisse aus. Welche Spiele glänzen durch neue Ideen, welche sehen wirklich prickelnd aus, welche sind einfach nur genial? Bei der Fülle an viel versprechenden PC-Titeln, die Sie da in den kommenden Monaten erwarten, entpuppte sich diese Aufgabe als Schwerstarbeit. Auffällig war in diesem Jahr besonders, dass sich Spiele nicht mehr so leicht wie früher in Genres einordnen lassen, da Sie Elemente mehrerer Bereiche in sich vereinen. Mit den Chart-Listen auf dieser Seite geben wir Ihnen einen Gesamtüberblick über die Messe-Höhepunkte aus Sicht der Redaktion. Falls Sie etwa *Duke Nukem Forever* oder *Alan Wake* vermissen: Nicht alle heiß erwarteten Spiele ließen sich auf der E3 blicken und tauchen somit nicht auf dieser Seite auf. Falls wir dennoch ein Spiel übersehen haben sollten, finden Sie es garantiert in einer der kommenden Ausgaben von PC ACTION. Joachim Hesse

Info: www.e3expo.com

Top 10 Strategie

Spielname/Genre/Entwickler, Termin/Zuletzt gesehen

Platz	Spielname	Genre	Entwickler, Termin	Zuletzt gesehen
1	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Echtzeit-Strategie	EA, 2007	Seite 47
2	Supreme Commander	Echtzeit-Strategie	Gas Powered Games, Anfang 2007	Ausgabe 4/2006
3	Medieval 2: Total War	Echtzeit-Strategie	Creative Assembly, November 2006	Seite 46
4	Star Trek: Legacy	Strategie	Mad Doc Software, September 2006	Seite 44
5	Company of Heroes	Echtzeit-Strategie	Relic Entertainment, 3. Quartal 2006	Ausgabe 08/2005
6	War Front: Turning Point	Echtzeit-Strategie	Digital Reality, September 2006	Ausgabe 4/2006
7	Joint Task Force	Echtzeit-Taktik	Mithis Entertainment, Herbst 2006	Ausgabe 11/2005
8	World in Conflict	Echtzeit-Strategie	Massive Entertainment, 2. Quartal 2007	Seite 46
9	Anno 1701	Strategie	Related Designs, Ende 2006	Ausgabe 6/2006
10	Stronghold Legends	Echtzeit-Strategie	Firefly Studios 3. Quartal 2006	-

Top 10 Rollenspiel

Spielname/Genre/Entwickler, Termin/Zuletzt gesehen

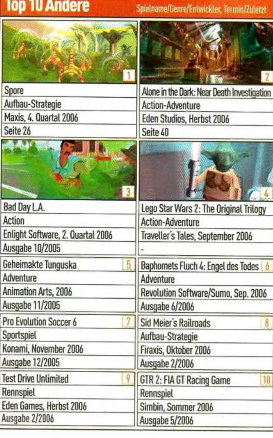
Platz	Spielname	Genre	Entwickler, Termin	Zuletzt gesehen
1	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship, 2006	Ausgabe 11/2005
2	World of Warcraft: Burning Crusade	Online-Rollenspiel	Blizzard Entertainment, 4. Quartal 2006	Seite 53
3	Elveon	Action-Rollenspiel	10tacle Studios Slovakia, 2. Quartal 2007	Ausgabe 1/2006
4	Dark Messiah of Might and Magic	Action-Rollenspiel	Ubisoft, September 2006	Ausgabe 5/2006
5	Gothic 3	Action-Rollenspiel	Piranha Bytes, 2006	Ausgabe 5/2006
6	Tabula Rasa	Online-Rollenspiel	Destination Games, Frühjahr 2006	Ausgabe 5/2006
7	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Project, 4. Quartal 2006	Seite 32
8	Titan Quest	Action-Rollenspiel	Iron Lore, Juni 2006	Seite 42
9	Two Worlds	Action-Rollenspiel	Reality Pump, 3. Quartal 2006	Seite 48
10	Warhammer Online	Online-Rollenspiel	Mythic Entertainment, 2007	Seite 53



Top 20 Action

Spielname/Genre/Entwickler, Erscheinungstermin/Zuletzt gesehen

Platz	Spielname	Genre	Entwickler, Erscheinungstermin	Zuletzt gesehen
1	Crysis	Ego-Shooter	Crytek, Herbst 2006	Seite 15
2	Quake Wars: Enemy Territory	Mehrspieler-Shooter	Splash Damage/id, September 2006	Seite 15
3	Unreal Tournament 2007	Mehrspieler-Shooter	Epic Games, 2007	Seite 28
4	Assassin's Creed	Action-Adventure	Ubisoft Montreal, 2007	Seite 45
5	Haze	Ego-Shooter	Free Radical, Anfang 2007	Seite 34
6	Bioshock	Action	Irrational Games, 2007	Ausgabe 6/2006
7	Stranglehold	Action	Midway Chicago, 2006	Ausgabe 5/2006
8	Battlefield 2142	Taktik-Shooter	Digital Illusions, 2006	Seite 18
9	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox Software, 1. Quartal 2007	Ausgabe 6/2006
10	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA Los Angeles, 4. Quartal 2006	Ausgabe 3/2006
11	Eragon	Action-Adventure	Stormfront, 4. Quartal 2006	Seite 43
12	Just Cause	Action	Avalanche Studios, 3. Quartal 2006	Ausgabe 6/2006
13	Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	Kaos Studios, 2007	Seite 26
14	Shadowrun	Mehrspieler-Shooter	FASA Studio, 2007	Seite 34
15	Prey	Ego-Shooter	Human Head Studios, 10. Juli 2006	Ausgabe 4/2006
16	Splinter Cell 4: Double Agent	Taktik-Shooter	Ubisoft, September 06	Ausgabe 2/2006
17	F.E.A.R.: Extraction Point	Ego-Shooter	Time Gate Studios, Herbst 2006	Seite 20
18	Rainbow Six: Las Vegas	Ego-Shooter	Ubisoft, 3. Quartal 2006	Ausgabe 5/2006
19	Infernal	Action	Metropolis, 3. Quartal 2006	Seite 38
20	Dead Island	Ego-Shooter	Techland, 4 .Quartal 2006	Seite 38



Top 10 Andere

Spielname/Genre/Entwickler, Termin/Zuletzt

Platz	Spielname	Genre	Entwickler, Termin	Zuletzt gesehen
1	Spore	Aufbau-Strategie	Maxis, 4. Quartal 2006	Seite 26
2	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure	Eden Studios, Herbst 2006	Seite 40
3	Bad Day L.A.	Action	Enlight Software, 2. Quartal 2006	Ausgabe 10/2005
4	Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	Action-Adventure	Traveller's Tales, September 2006	-
5	Geheimakte Tunguska	Adventure	Animation Arts, 2006	Ausgabe 11/2005
6	Baphomets Fluch 4: Engel des Todes	Adventure	Revolution Software/Sumo, Sep. 2006	Ausgabe 6/2006
7	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami, November 2006	Ausgabe 12/2005
8	Sid Meier's Railroads	Aufbau-Strategie	Firaxis, Oktober 2006	Ausgabe 2/2006
9	Test Drive Unlimited	Rennspiel	Eden Games, Herbst 2006	Ausgabe 2/2006
10	GTR 2: FIA GT Racing Game	Rennspiel	Simbin, Sommer 2006	Ausgabe 5/2006

Gewinnen Sie mit Heimspiel 2006!

TGC
THE GAMES COMPANY

Feiern Sie mit uns und räumen Sie coole Preise ab! Beantworten Sie einfach die Quizfrage.

1x BILDBAND *HEIMSPIEL*

Optimal zum Schmökern. Hier finden Sie stimmungsvolle Fotografien zur WM. Handgebunden und streng limitiert in der Auflage. Für Fußballfans ein Leckerbissen!

3x TRAGBARER MINIFERNSEHER

Der kleine Blickfang der Marke Elta, Modell 2052, besitzt eine 20 Zentimeter große Bildschirmdiagonale und 640x480 Pixel. Ideal für Urlaub und Geschäftsreisen. Jedes der süßen Dinger hat einen Wert von 300 Euro. Ein Netzadapter liegt bei.

5x T-SHIRT

Genau das richtige Outfit für die anrückenden Fußballmonate. Aus besten Material verarbeitet und unglaublich schick. Das brauchen Sie!

2x PROFI-FUSSBALL

Das beliebte Spielgerät der Firma Drohn ist aus bestem Leder gefertigt und entspricht den Turniernormen. Passend zur kommenden Fußballweltmeisterschaft zieren die deutschen Nationalfarben diese Luxuspille.

5x *HEIMSPIEL 2006*

Mit Originalautogramm von Spieldesigner-Legende Werner Krahe. Ein Muss für Ihre Sammlung!

WIE HEISST DAS NEUE SPIEL VON TGC?

a) Heimspiel 2006
b) Auswärtssieg 1954
c) Trauerspiel 1966

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 68. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 24. Juni 2006.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Rush for Berlin

Bald knallt's!

Ingame Screenshot

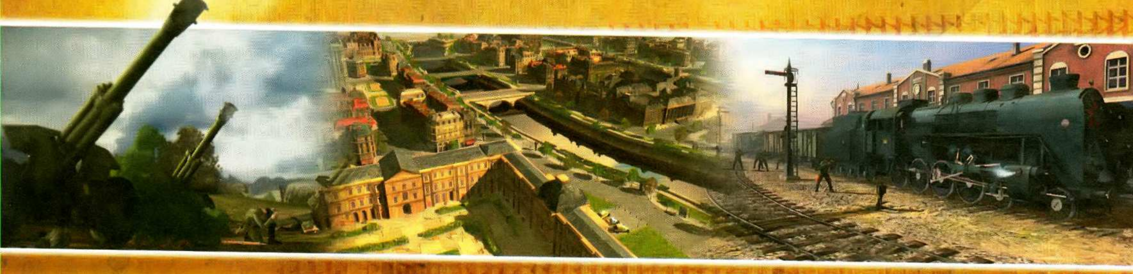
Steuern Sie in 3 Kampagnen Alliierte, Rote Armee und Deutsche (1944–1945)

Leveln Sie die Offiziere, um deren neue Fähigkeiten zu nutzen

Setzen Sie Prototypen ein, z.B. Maus, Goliath, ME262, T28 u.a.

Erleben Sie fesselnde historische und fiktive Schlachten

Nutzen Sie die Zeit als Ressource, um den Sturm auf Berlin zu gewinnen



LEVICOM









DEEP SILVER


DER NEUE KRACHER · DER PANZERS-MACHER ·
RfB Rush for Berlin
"Sieht also ganz so aus, als hätten wir es mit einem
extrem schmucken
und erfrischen unkomplizierten Strategiespiel zu tun, das auch genug Tiefe besitzt, um auch Profis zu fesseln. Berlin, Berlin, wir fahren nach Berlin!"
PC ACTION
Ahmet Iscitürk in Ausgabe 5/06
PC DVD ROM
RfB
Rush for Berlin
DEEP SILVER
STORMREGION
5 Multiplayer-Modi (Deathmatch, Koop, der brandneue Risiko-Modus u.a.)
Genießen Sie die neue Gepard-Engine mit Pixelshader 3.0-Support
Ab 26.5. im Handel erhältlich oder unter www.softunity.com – auch als streng limitierte Collector's Box (mit echter 3D-Statue)!
www.RushforBerlin.de

Tiefpreise!
Gleich mitbestellen!


Windows XP Home Edition inkl. Installation
nur 69.-99


Windows XP Media Center Edition inkl. Installation
nur 89.-99


Windows XP Professional inkl. Installation
nur 109.-99



AMD Athlon FX 60

- Prozessor: AMD Athlon FX60
- Prozessorkühler: Original AMD Highend Kühler
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM
- Mainboard: ASUS A8R32-MVP Deluxe Crossfire
- Festplatte: 4x250GB SATA 8mb Cache, 7.200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 520W Thermaltake Armor
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16, 1xPCI-E x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Dual Gigabit LAN

3599.- € oder Finanzkauf ab 66€/mtl.
Art-Nr. 3566

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1399.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.
Art-Nr. 3605

AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI® Radeon™ X1900XT
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W IQ Eye Alu Tower+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1599.- € oder Finanzkauf ab 26€/mtl.
Art-Nr. 3562

AMD Athlon 64 4600+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4600+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N SLI
- Festplatte: 300GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x512MB NVIDIA© GeForce™ 7900GTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 470W Thermatake Shark+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

2399.- € oder Finanzkauf ab 44€/mtl.
Art-Nr. 3470



AMD Athlon 64 FX60

- Prozessor: AMD Athlon 64 FX60
- Prozessorkühler: Thermaltake Soniq 4 in 1
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR-RAM PC400
- Mainboard: ASUS A8N32 SLI Deluxe
- Festplatte: 4x150GB SATA 16mb Cache,1000u/min.
- Grafikkarte: 2xNVIDIA® GeForce™ 7900GX2 Karten mit 4x 512MB 7900GTX Chips im Quad SLI Modus
- Laufwerk: 2x16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 900W Coolermaster Stacker
- Soundkarte: Soundblaster X-FI XtremeMusic
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

~~6999.-~~ **4999.- €** oder Finanzkauf ab 92€/mtl.
Art-Nr. 3454

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

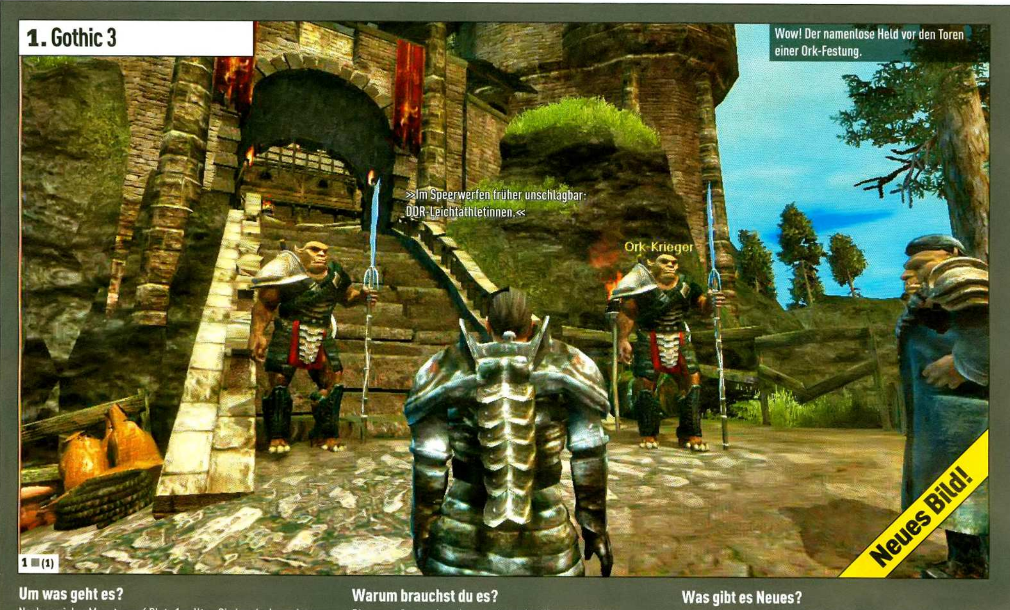
... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

www.lahoo.de

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Spiele, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 68.

1. Gothic 3



Wow! Der namenlose Held vor den Toren einer Ork-Festung.

Um was geht es?
Nach so vielen Monaten auf Platz 1 sollten Sie inzwischen wissen, worum es in *Gothic 3* geht. Namenloser Held erreicht das vom Orkkrieg gebeutelte Land Myrtana, schlägt sich auf eine Seite und gebietet einem unglaublich bösen Bösen Einhalt. Tja, manche Leute führen eben ein aufregendes Leben.

Warum brauchst du es?
Die neuen Screenshots lassen einem das Wasser im Munde zusammenlaufen. Auch die Informationen über die Spielwelt machen Lust auf mehr. Sie wollten doch sicher schon immer sehen, wie die Wolkendecke in einem Spiel auf die Wetterveränderungen reagiert, oder? Wussten wir es doch.

Was gibt es Neues?
Immer wieder machen die Entwickler darauf aufmerksam, dass die Entscheidungen des Spielers das Wichtigste in *Gothic 3* sind. Dadurch formen Sie die Welt buchstäblich und beeinflussen die Geschichte. Sammler freuen sich schon mal auf die angekündigte Collector's Edition.

Genre	Rollenspiel	Hersteller	Piranha Bytes	Erscheint	September 2006

2. Crysis



Um was geht es?
Außerirdische haben sich in einem Inselparadies breit gemacht und wollen wie alle Aliens die Erdlinge versklaven. Aber Sie zeigen den Kerlen, wo es langgeht.

Warum brauchst du es?
Crysis schickt sich an, das Shooter-Genre in die nächste Generation zu hieven. Die unglaublichen Physikspielereien versprechen schon jetzt 'ne Masse.

Was gibt es Neues?
Im Spiel tragen Sie einen Nano-Anzug und betreiben ihn in drei Modi: Rüstung, Tempo, Kraft. Die Einstellung „Kraft" etwa erlaubt es, Gegenstände zu manipulieren.

Genre	Ego-Shooter	Hersteller	Crytek	Erscheint	4. Quartal 2006

3. C&C 3: Tiberium Wars



Um was geht es?
Nostalgie pur: Die gute alte GDI kämpft mal wieder gegen die finsteren NOD. Zu allem Überfluss wuchert das Mineral Tiberium vor sich hin, das die Umwelt zerstört.

Warum brauchst du es?
Die *Command & Conquer*-Reihe gehört zum Urgestein der Echtzeit-Strategiespiele und bot schon immer taktische Tiefe und eine spannende Geschichte.

Was gibt es Neues?
Wenn Sie seit 1999 auf eine Fortsetzung der Story warten, erfüllt sich dieser Wunsch nun bald. Der böse Kane ist wieder da. Diesmal mit beweglichen Basen.

Genre	Echtzeit-Strategie	Hersteller	EA L.A.	Erscheint	2007

4. Unreal Tournament 2007



Um was geht es?
In nahezu fotorealistischer Optik liefern Sie sich online und über Netzwerk in einem Sciencefiction-Szenario ausufernde Schlachten mit Ihren Mitspielern.

Warum brauchst du es?
Es ist mal wieder Zeit für ein neues *Unreal Tournament*. Shooter-Fans kommen einfach nicht um diesen Titel herum, auch wenn sie wollten – was sie eh nicht tun.

Was gibt es Neues?
Im Onslaught-Modus bekämpfen sich die hochtechnischen Axon mit den unheimlichen Necris. Mehr lesen Sie in unserer großen Vorschau ab Seite 28.

Genre	Mehrspieler-Shooter	Hersteller	Epic Games	Erscheint	1. Quartal 2007

5. Anno 1701



Um was geht es?
Auf einer lauschigen Insel angekommen, erklären Sie diese zu Ihrem Eigentum und siedeln, siedeln, siedeln.

Warum brauchst du es?
Schon die Vorgänger machten süchtig und beruhigten zugleich, wie eine entspannende Massage. Das hört sich doch genial an!

Was gibt es Neues?
Es soll mehr als 100 Belohnungsmissionen geben. Außerdem setzen Sie auch Sabotage, Spionage und Waffengewalt ein.

5 ▲ (8)		Genre	Aufbau-Strategie
Hersteller	Related Design	Erscheint	Oktober 2006

6. Half-Life 2: Episode 1



Um was geht es?
Das Böse ist besiegt, die Stadt gerettet? Mitnichten, denn ohne Fieslinge gäbe es ja keine Spiele. Also darf Gordon wieder ran.

Warum brauchst du es?
Half-Life 2 war schlichtweg so genial, dass die Fortsetzung in Episodenform einfach richtig rocken muss!

Was gibt es Neues?
Ab sofort ist der Vorab-Download möglich, aber erst am 1. Juni freischaltbar: Er ist unverbindlich und bringt 10% Rabatt auf das Spiel.

6 ▼ (5)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Valve	Erscheint	1. Juni 2006

7. Battlefield 2142



Um was geht es?
Nach einer zweiten Eiszeit kämpfen die beiden Parteien Europäische Union und Pan-Asiatische Koalition um die Vorherrschaft.

Warum brauchst du es?
Die *Battlefield*-Reihe bietet enormen taktischen Anspruch. Den auch mal in einem futuristischen Szenario zu erleben, könnte cool sein.

Was gibt es Neues?
Da beide Parteien identische Fahrzeuge benutzen, fällt die Unterscheidung zwischen Freund und Feind recht schwer.

7 ▲ (NEU)		Genre	Mehrspieler-Shooter
Hersteller	Digital Illusions	Erscheint	4. Quartal 2006

8. Splinter Cell 4: Double Agent

Um was geht es?
Sam Fisher infiltriert eine fiese Terrororganisation, um diese ein für alle Mal unschädlich zu machen. Was für ein Held!

Warum brauchst du es?
Wer schon immer auf moralische Entscheidungen in einem Actionspiel gewartet hat, braucht *Splinter Cell 4*.

Was gibt es Neues?
Auch unter Wasser geht es nun zur Sache. Sam durchschwimmt beispielsweise zugefrorene Seen, um ans Ziel zu gelangen.

8 ▼ (6)		Genre	Taktik-Shooter
Hersteller	Ubisoft	Erscheint	September 2006

9. World of Warcraft: The Burning Crusade



Um was geht es?
Eine neue Gefahr ist im Anzug. Treten Sie dieser in der Welt Draenor und auch in der Vergangenheit von Azeroth entgegen.

Warum brauchst du es?
World of Warcraft gehört inzwischen so zu Computerspielern wie ein Monitor zum PC. Die Erweiterung ist also ein Muss!

Was gibt es Neues?
Endlich wurde das neue Volk der Allianz enthüllt. Ende des Jahres verkörpern Sie nun also auch einen Draenei.

9 ▲ (10)		Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Blizzard	Erscheint	4. Quartal 2006

10. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl



Um was geht es?
Um fiese Mutanten, die in der Zukunft Mütterchen Russland unsicher machen, genauer gesagt das Gebiet um Tschernobyl.

Warum brauchst du es?
Das bereits 2001 angekündigte Spiel faszinierte damals so viele Spieler, dass selbst nach fünf Jahren die Begeisterung nicht nachlässt.

Was gibt es Neues?
Wieder mal nicht viel. Angeblich durchläuft das Spiel die letzte Verbesserungsphase und soll Anfang 2007 erscheinen.

10 ▼ (7)		Genre	Ego-Shooter
Hersteller	GSC Gameworld	Erscheint	1. Quartal 2007

Du fehlst mir!

Unerhört! Schon den zweiten Monat nach unserem großen Artikel in der Ausgabe 5/2006 taucht John Woo's *Stranglehold* nicht in unseren Charts auf. Zu Unrecht, wie wir spätestens nach der E3 bestätigen können. Schon der Kinostreifen *Hard Boiled* mit Schauspieler Chow Yun-Fat war ein Meilenstein des Actionkinos. Die *Unreal*-Engine *3* sorgt – wie auf dem Screenshot zu sehen – für eine umwerfende Optik. In der Rolle von Inspektor Tequila treten Sie in Hongkong und Chicago dem organisierten Verbrechen entgegen. Dabei setzen Sie die aus *Max Payne* bekannte Bullet Time ein und hechten auch über Tische und Stühle. Die dynamische Kamera erzeugt bei den Auseinandersetzungen stets ein Gefühl, als schauten Sie einen Kinofilm. Klingt doch klasse!


Stranglehold

Auf der Lauer

Caesar 4

In *Caesar 4* treten Sie in die Fußstapfen eines aufstrebenden Provinzgouverneurs und setzen alle Hebel in Bewegung, Ihren eigenen Hintern auf den Stuhl des höchtens Herrschers von Rom zu hieven. Um dieses Ziel zu erreichen, basteln Sie anfangs noch Gebäude und Straßen in der 3D-Ansicht zusammen, später bringen Sie die Wirtschaft zum brodeln, wehren Angreifer ab und sehen zu, dass sich die Bürger in der antiken Stadt heimisch fühlen. Entwickler Tilted Mill Entertainment hat die künstliche Intelligenz der Pixeleinwohner aufgebohrt und verspricht, die Wurzeln der Serie im Auge zu behalten. Das Spiel soll noch 2006 erscheinen.

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vormonat	Spiel	Genre	Entwickler	Geplanter Veröffentlichungstermin
11	▼ (9)	Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Flagship Studios	4. Quartal 2006
12	▲ (15)	Alan Wake	Action-Adventure	Remedy Entertainment	2006
13	▼ (3)	Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Splash Damage	4. Quartal 2006
14	▲ (NEU)	Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Radon Labs	4. Quartal 2007
15	▲ (NEU)	Brothers in Arms 3	Taktik--Shooter	Gearbox Software	4. Quartal 2006
16	▲ (26)	GTR 2	Rennspiel	Simbin	3. Quartal 2006
17	▲ (21)	Sacred 2	Action-Rollenspiel	Obsidian	3. Quartal 2006
18	▼ (13)	Prey	Ego-Shooter	Human Head Studios	Juli 2006
19	▲ (NEU)	Halo 2	Ego-Shooter	Bungie Studios	2006
20	▼ (12)	Dark Messiah of Might and Magic	Action-Rollenspiel	Arkane Studios	3. Quartal 2006
21	▲ (NEU)	Die Siedler 2: Die nächste Generation	Aufbau-Strategie	Blue Byte	4. Quartal 2006
22	▲ (24)	Paraworld	Echtzeit-Strategie	SEK	3. Quartal 2006
23	▼ (18)	Fallout 3	Rollenspiel	Bethesda Entertainment	2006
24	▼ (17)	Neverwinter Nights 2	Rollenspiel	Obsidian Entertainment	3. Quartal 2006
25	▼ (14)	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	Electronic Arts L.A.	1. Quartal 2007
26	▼ (23)	Bioshock	Action	Irrational Games	2007
27	▲ (NEU)	Resident Evil 4	Action-Adventure	Capcom	2. Quartal 2006
28	▼ (22)	Die Gilde 2	Aufbau-Strategie	4 Head Studios	3. Quartal 2006
29	▲ (40)	Der Herr der Ringe Online	Online-Rollenspiel	Turbine Entertainment	4. Quartal 2006
30	▼ (27)	Titan Quest	Action-Rollenspiel	Iron Lore	Juni 2006
31	▲ (36)	Pro Evolution Soccer 6	Sportspiel	Konami	November 2006
32	■ (32)	Rush for Berlin	Echtzeit-Strategie	Stormregion	26. Mai 2006
33	▼ (31)	Anstoß 2006	WiSim	Ascaron	25. August 2006
34	▼ (19)	Company of Heroes	Echzeit-Strategie	Relic	4. Quartal 2006
35	▲ (NEU)	Caesar 4	Aufbau-Strategie	Titled Mill Entertainment	4. Quartal 2006
36	▲ (NEU)	Civilization 4: Warlords	Runden-Strategie	Firaxis Games	3. Quartal 2006
37	▲ (NEU)	Die Römer	Aufbau-Strategie	Haemimont Games	Juni 2006
38	▲ (NEU)	Evolution GT	Rennspiel	Milestone	Mai 2006
39	▼ (33)	Two Worlds	Action-Rollenspiel	Reality Pump Studios	September 2006
40	▲ (NEU)	Dungeon Siege 2: Broken World	Action-Rollenspiel	Gas Powered Games	4. Quartal 2006

LESERBRIEFE

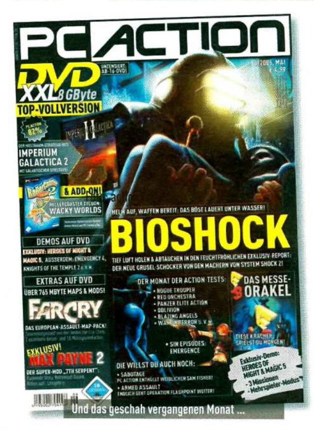
Das hat Zukunft!

Wie eine Sat1.-Astrologie-Show meine Lieblingssendung wurde. Fast jedenfalls.

Seit uns ein Gesichtskoma mit Prinz-Eisenherz-Gedächtnis-Frisur regiert, das sich als Frau ausgibt, kann man nie wissen, ob man morgen nicht vielleicht Hartz-IV-Empfänger ist. Weil dann zu viel Freizeit übrig wäre und ich keine Ahnung hätte, wohin damit, wollte ich schon mal üben und platzierte mich neulich in Feinripp-Unterwäsche um 2 Uhr nachts vor dem Fernseher. Sat.1 kredenzte eine muntere Horoskop-Show, bei der Homo sapiens telefonische Lebenshilfe kriegt, wenn er für das Live-Gespräch Geburtsdatum, -ort und -zeit bereithält. Es starrte mich ein Moderator an, der mit seinem Nadelstreifenjackett, gegelten Haaren und Weißwurstfingern optisch irgendwo zwischen Brisco Schneider und ganz schlechter Bestatter anzusiedeln war und auch so autogen-einfühlsam-beruhigend mit mir sprach, als müsse ich bald sterben. Netterweise wies er sofort darauf hin, dass ich diesmal 500 Euro gewinnen könne, wenn meinereiner eine Frage richtig beantworte: Wo kann man Sterne sehen? A) Im Himmel oder B) Am Boden? Puh, knifflig! In der Folgezeit erheiterten mich diverse Anrufer. Besmir etwa, der meinem akustischen Vernehmen nach in Jzgrfrnpzlfbn geboren wurde und auf die Nachfrage des Moderators, wo das denn liege, mit einem ungewollt humorvollen, trockenen „Im Ausland!" antwortete. Anschließend gab mir Brisco „die Verstimmungskanone" Schneider einen weiteren Tipp fürs Gewinnspiel: „Die Frage ist nicht, *wann*, sondern *wo* Sie Sterne sehen!" Ach? Ich komm aber immer noch nicht drauf! Der folgende Hinweis, man könne natürlich auch Sterne am Boden sehen („auf Fliesen oder dem Walk of Fame"), das aber nicht gemeint sei, machte die Sache nicht einfacher. Menno! Wenigstens taute Astroheinz immer mehr auf und würgte mit diversen Wahnsinns-Gags mein Zwerchfell: „500 Euro, das ist eine Hand voll Geld! Oder sogar zwei Hand voll, wenn wir es in Fünf-Euro-Scheinen schicken, hahaha!" Wow, jetzt ging er aber mal so richtig aus sich raus, unser Comedian. Dann bettelte er immer wieder um Zuneigung und betonte, dass man trotz des wahnsinnigen Ansturms eine gute Chance habe, zu ihm durchzukommen. Wegen Leitung zwei und drei und so. Während des Anrufs von Arjana war die Sendung für rund fünf Sekunden übrigens richtig klasse. Da fiel der Ton aus. Dann wieder die Frage: „Wo sehen Sie hin, wenn Sie Sterne sehen?" „Nun, vielleicht siehst du gleich Sterne, WENN DU KURZ MEINE FAUST SIEHST, DU PENNER!", schrie ich und geriet wegen der mir mittlerweile vom Bildungsfernsehen vor Augen geführten eigenen Blödheit etwas in Misslaune. Brisco indes stellte während der Zehn-Sekunden-pro-Anrufer-Beratungen ungerührt seine ganz Erfahrung zur Schau. Mit der bekannten „Hm ... Sie haben bestimmt einen Kopf, zwei Augen und einen Mund"-Phrasendrescherei, der meist ein überraschtes „Genau! Woher wissen Sie das?" folgt. Klappte aber nicht immer. Etwa als Martina fragte, wie es bei ihr in der Liebe weitergehe. „Die Grundkonstellation ist gut, aber Sie plagen seit vier bis sechs Wochen Zweifel", konstatierte das Fachmännchen nach Eingabe der Daten in den PC. „Zweifel? Eher weniger. Wir haben uns doch gerade erst kennen gelernt", erwiderte die Hilfesuchende. „Ach so. Ja, Sie sind positiv eingestellt, einer Partnerschaft steht nichts mehr im Weg!" Sag's doch gleich, Brisco-Baby! Am Ende der Sendung war ich unheimlich viel schlauer. Jetzt weiß ich, dass Sebastians Freundin bald wieder mehr mit ihm ficken möchte, Dieter offensichtlich gern sternhagelvoll bei TV-Sendungen anruft, Eva ihrem verflossenen Macker einen Anwalt auf den Hals hetzen soll, Bettina wusste, wo man Sterne sehen kann und deshalb 500 Euro gewonnen hat, der Moderatoren-Autist bestimmt gleich seine Medikamente kriegt und ich zu Kabel 1 umschalten muss, weil da im Anschluss Kartenlegen kommt. Halleluja. Zuerst werfe ich aber mal Google an. Ich muss verflucht noch mal rauskriegen, wo man Sterne sehen kann. Schönes Leben noch!

Ihr
Harald
Fränkel

Montage: Carola Giese, Foto: action press



Und das geschah vergangenen Monat ...

IM OSTEN NICHTS NEUES

Na, ihr Säcke! Hey, ich hab' 'ne Idee! Ich bekomm' von euch ein kostenloses Abo und besänftige dafür die ostdeutschen Leser, die ihr immer im Heft durch den Dreck zieht! Ich bin nämlich Ossi. Das ist doch 'n Angebot, oder? Ich schlage vor, ihr diskutiert das in aller Ruhe aus, am besten ihr mietet euch dafür 'ne Hütte in den Bergen und gebt mir dann Bescheid.

ROBERT WEICHERT, PER E-MAIL

Nix! Wir besänftigen die schon selbst! Immer wenn ein Ossi sein Abo kündigen will, schicken wir per Fleurop einen Strauß Bananen.

WAS KANN ICH TUN? 1

Wenn ich Doom 3, SWAT 4 und Tribes Vengeance installieren will, erscheint die Fehlermeldung „Error 1067 beim Install Shield Wizard". Meine anderen Spiele gehen alle! Was kann ich da machen?

GEORG PFEIFER, PER E-MAIL

Eigentlich kannst du höchstens noch mal lieb fragen, ob sie nicht doch da bleiben wollen.

CHEATER!

Hi Harry! Was sagst du eigentlich zu der ganzen Geflamerei gegen gute Spieler? Denen wird immer wieder unterstellt, dass sie cheaten würden. Dem ist aber nicht so. Ich persönlich hänge jeden Tag mindestens vier Stunden vor dem PC, um zu trainieren. Am Wochenende zock ich meist bis in die Nacht mit meinen Kollegen aus dem Clan. Da ist es doch klar, dass Gelegenheitsspieler, die CS nicht ernst nehmen, meist untergehen auf öffentlichen Servern. Es sollte meiner Meinung nach eine Serveraufteilung geben. Für Noobs, mittelmäßige Spieler

und Nerds. Dann käme auch die ganze Geflamerei nicht auf. Sollen die Noobs doch unter sich bleiben, fertig.

THOMASZ CZECH, PER E-MAIL

Und als Nächstes forderst du spezielle Server für Frauen, Behinderte und *Tokio Hotel*-Fans. Schwein!



WAS KANN ICH TUN? 2

Tag, es handelt sich um Folgendes: Nach dem Installieren und starten von Imperium Galactica 2 bekomme ich andauernd die Error-Message „Unable to load from file:screen\CHARSET.BMP Generate exception?" Wenn ich dies bejahe, bekomme ich eine weitere Message: „Unhandled exception at 0x522601". Was kann ich tun?

ANDREAS WESCHLER, PER E-MAIL

An alle, die dasselbe Problem hatten: Da ist ja wohl mal eine fette Sammelklage gegen die Idioten fällig, die den Scheiß verkauft haben! Oh, das waren ja wir.

GRUND ZUM MODSEN

Hi Leutz!!! Ich wollt den Quake-4-Mod Cold Steel zocken und hab', wie in eurem Heft beschrieben, die drei Daten entpackt. Aber es geht nicht, denn die Datei ColdSteel.bat lässt sich nich' öffnen und im Spiel selber ist es unter Mods nicht vorhanden. Außerdem hab' ich bereits den aktuellsten Patch von Quake installiert, also 1.04. Könnt ihr mir nicht sagen, wie es geht?

FELIX GEISSEL, PER E-MAIL

Klar, wenn du willst, können wir dir das natürlich nicht sagen.

FANBRIEF

[...] Als Fan von Mechwarrior hoffe ich, dass ihr mir weiter helfen könnt. In meiner Eigenschaft als Newshound für eine kleine Battletech-Fansite würde ich gerne von euch wissen, ob ihr Informationen über die Zukunft der Spiele-Serie Mechwarrior habt. Die Veröffentlichung von Mechwarrior 4 Mercenaries liegt nun vier Jahre zurück, wie ich finde ein treffender Zeitpunkt, um einmal nachzuhaken. Seit der Ankündigung von Windows Vista hält sich in der Community hartnäckig das Gerücht, dass mit dem Erscheinen des neuen Betriebsystems auch ein neuer Mechwarrior-Teil ins Haus steht. Inwieweit könnt ihr dies bestätigen oder verneinen, gibt es überhaupt Informationen über zukünftige Projekte Mechwarrior betreffend? Ich bin dankbar für jede Antwort, positiv oder negativ.

BRIAN HOLLAND, PER E-MAIL

Wir als Deutschlands Serviceunternehmen Nummer eins dachten eigentlich daran, jeden *Mechwarrior*-Fan mit einem persönlichen Brief über den aktuellen Stand zu informieren, lieber Brian. Die drei 55-Cent-Briefmarken hätten wir allemal übrig.

ABSCHIEDSBRIEF

Foto: action press

»Obdachloser: Anfängerfehler.«

Hey Harald, letzte Woche habe ich mein Abo gekündigt. Als Psycho bin ich natürlich 'ne Labertasche und muss euch ein paar Takte dazu schreiben. Letztlich gibt es nämlich zwei Gründe, warum das mit uns nicht mehr klappt. Der erste ist ein permanentes Frusterlebnis, das mich überfällt beim Schmökern. Empire at War? Klingt ja geil! Systemvoraussetzungen? Okay, vergiss es. Schlacht um Mittelerde? Geil! Systemvoraussetzungen? Na, dann halt nicht. Spellforce 2? Na ja, siehe oben. Äh, Oblivion? Vergiss es! Entsprechendes erwarte ich mittlerweile bei Darkstar One, Gothic 3, Anno und so weiter. Den Hardware-Hype konnte ich mir als Student, Single oder Daheimwohnender noch erlauben. Mittlerweile sind mir drei satte Kinder wichtiger als der neueste Rechner. Jetzt Punkt zwei. Da ist dieses unglaubliche Mädchen. Ein traumhaftes Äußeres, wohlproportioniert, Wahnsinn! Sie hat Witz, Charme, ist anders. Sie bringt mich zum Lachen und ist doch nie lächerlich. Sie ist gebildet, hat eine Fachkompetenz, die es wirklich angenehm macht, ihr zuzuhören. Dabei nimmt sie sich immer wieder selbst auf die Schippe. Nimmt sich nie wirklich ernst, macht alles mit einer herrlichen Selbstironie. Drum will ich sie! Sprach's und tat's. Und war wirklich glücklich und zufrieden. Für eine gewisse Zeit. Denn nach Jahren der Ehe schlich sich dann eben doch der Verschleiß ein. Irgendwann hat man sich satt gesehen, die Witze alle gehört, geht einem die feine Selbstironie auf den Senkel, denn wirklich ernst bleiben kann sie ja eben doch nicht. Eine Entwicklung gibt es auch nicht mehr, bleibt irgendwann nur noch



REDAKTEURE AM PRANGER

Schönen guten Tag die Damen und Herren. Mit Freude kaufte ich gestern auf der Heimfahrt von Berlin nach Frankfurt eure PCA, denn Imperium Galactica 2 und die Zeitschrift waren einen Kauf wert. Netterweise laufen die beiden ersten Kampagnen ohne Probleme. Sehr schön, also auch die aktuellste Version drauf. Nur als ich dann endlich die Kra'hen-Missionen spielen wollte, kam der widerlich gemeine Schriftzug „Bitte die Kra'hen-CD einlegen!" Nyaaaaaa! Da ich die DVD-PCA habe, ist das ja wohl ein wenig schwierig, da die CD runterzukratzen. Wad nu', sprach der Herr? Habt ihr da 'nen Tipp parat oder kann man das mit nem Patch beheben irgendwie?

DANIEL STEPHAN, PER E-MAIL

„Bei uns macht die Fehler halt noch der Chef persönlich!", pflegen wir stets zu sagen, wenn ein Fauxpas richtig peinlich ist. Wie im vorliegenden Fall, bei dem es unserem Leiter der DVD-Abteilung gelang, die Vollversion so auf unsere Silberscheibe zu packen, dass bei der Installation die Kra'hen-Kampagne überschrieben wird. Super, Herr **Jürgen Melzer**, echt klasse! Wir liefern mit dieser Ausgabe selbstverständlich einen Patch und Sie können sicher sein, dass der Schuldige jede einzelne Zeile des 186,8 MByte umfassenden Programmcodes selbst tippen musste. So wie früher die Listings im 64'er Magazin, nur halt viel mehr!

UND DIE SIND AUCH DOOF!

REDAKTEUR	VERGEHEN	ANTRAGSTELLER
Ahmet Iscitürk	Faselte auf Seite 114 was von einem Lied namens Rain in Blood von Slayer. Dumm ist nur, dass der Song Raining Blood heißt und auf dem Album Reign in Blood zu finden ist. Da kann man als Englisch-Bremse schon mal durcheinander kommen! Wir quälten den Osmanen trotzdem zur Strafe 17 Minuten lang mit Jürgen-Drews-Werken. Dann traf wegen der Schmerzensschreie endlich die Feuerwehr ein, die den gefesselten Türken von der 800-Watt-Box schnitt.	Florian Kopp, Michael Jung, Michael Zehnter
Lukasz Ciszewski	Verkündete in einem Bildtext auf Seite 67, dass die Spielelandschaft des Taktik-Shooters *Armed Assault* stolze 400 Quadratmeter groß sei. Was natürlich Humbug ist. Richtig wäre die (im sonstigen Artikel zwei Mal korrekt angegebene) Flächenangabe „400 Quadratkilometer" gewesen. Damit Cisdeppski künftig den Unterschied kennt, sperrten wir ihn für 400 Stunden mit drei 73-, 74- und 79-jährigen, fetten Frauen in eine zwei Quadratmeter große Sauna. Natürlich sorgten wir dafür, dass alle nackt waren, was dachten Sie denn?	Robert Mai, Sebastian Grünewald, Lars Przybilla

die Trennung. Und genau so geht mir mit der PCA gerade. [...]

PETER BURGARD, PER E-MAIL

Das haben wir nun davon, dass man unser Heft nicht wenigstens vögeln kann. Verdammt.

POST VOM SCHNEEMANN

Warum is' der Schnee weiß? Ich mein' nicht nur gefrorenes Wasser, sondern auch den anderen. Ihr seid doch die Experten für alles. Ergo müsst ihr das wissen. [...]

SIMON MITTELHAMMER, PER E-MAIL

Weil: Grün würde blöd aussehen.

KLUGSCHEISSER DES MONATS

Hallo! Mir ist in den Berichten über das kommende Neverwinter Nights 2 aufgefallen, dass immer wieder hervorgehoben wird, dass eine neue Charakterklasse spielbar sei. Als solche wird dann der Hexenmeister angegeben. Nun weiß ich allerdings nicht, ob ihr berücksichtigt habt, dass der Hexenmeister schon bei Neverwinter Nights 1 und sogar Baldur's Gate 2 spielbar war, womit die Aussage nämlich nicht ganz korrekt ist. Falls nicht, dann mache ich euch hiermit darauf aufmerksam, denn der Hexenmeister (engl. Sorcerer) war schon immer spielbar. Neu ist lediglich die Klasse Warlock, welche auch mit Hexenmeister zu übersetzen ist. Man kann trotzdem nicht so einfach sagen, dass der „Hexenmeister" neu sei, sondern sollte es lieber bei der englischen Originalbezeichnung Warlock belassen, bis eine offizielle Übersetzung dafür genannt wurde, da es sicherlich für Verwirrung unter einigen Zockern sorgt. Ich bezweifle irgendwie, dass ihr das nicht selbst gemerkt habt, nur verstehe ich nicht, warum ihr diese beiden Klassen dann nicht speziell differenziert. Andere Quellen machen diesen Fehler allerdings auch, soweit ich das sehe.

JULIAN KNIPPEL, PER E-MAIL

In China ist ein Sack Reis umgefallen.

PENNER!

Betreff: wichser!!! ihr verfickten penner, ihr seid so erbärmlich schlecht dass einem fast die kotze kommt wenn man euch mit der [zensiert; Name der Spielezeitschrift ist der Redaktion bekannt] ***vergleicht dann würde ich euer „heft"***

Foto: action press

»Immer auf Zack: Beamte.«

noch nicht mal nehmen wenn ich geld dazu bekommen würde die ideen für die behinderten bildunterschriften und drecks kommentare sind euch gekommen während ihr euch gegenseitig einen gerubbelt hab mit freundlichen grüßen ein treu ergebener leser der [zensiert]***, der sich nicht von seinen eigenen ausscheidungen ernährt ps : pcaction leser sind hirntote impotente schwanzlutschende sackgesichter***

MARCO WEIDERSHAUSEN, PER E-MAIL

Oh, es gibt Konkurrenz-Leser, die sich nicht von den eigenen Ausscheidungen ernähren? Danke für den Hinweis! Damit du siehst, dass wir eigentlich nett sind, darfst du gerne mal in die Redaktion kommen. Wir sperren auch alle Spiele weg, die erst ab zwölf Jahre sind.



Liebes PC ACTION-Team, eure Zeitschrift gefällt mir sehr gut. Trotzdem habe ich ein paar Mängel, die ihr vielleicht beheben könntet. [...]

ROBIN KOMOROWSKY, PER E-MAIL

Welche Mängel hast du denn? Schlechte Zähne? Nicht stubenrein? Phimose? Sag halt Bescheid, wir wetzen schon mal das Skalpell.

WAS KANN ICH TUN? 3

Hi, PC ACTION! Ich hab' voll das fette Problem! Alle neueren Spiele wie F.E.A.R., Oblivion, Doom 3, Far Cry und Battlefield 2 stürzen bei mir ab! [...] Was kann ich tun?

MAX HULMANN, PER E-MAIL

Stell' die Spiele nicht so knapp an die Tischkante.

BANDANSAGE

Hallo ihr da, hiermit stelle ich ein Prangerantrag für die Layouter, die Bioshock (verun-)staltet haben. Das Interview auf Seiten 54 und 55 ist kaum lesbar. Grund: Jemand kam auf die Idee, PC ACTION-Fragen in dunkelgrün auf dunkelgrünem Hintergrund zu schreiben. Ich kann mich über mein Sehvermögen nicht beklagen, aber das ist wirklich nicht mehr ohne technische Vergrößerungsmittel (auch Lupe genannt) lesbar. Als Strafe schlage ich vor, die Layouter zu zwingen, alle sechs Bänder von Harry Potter in grauer Schrift auf Umweltpapier zu lesen.

VITALIY EYLIN, PER E-MAIL

Hey Vitaly, danke für den Hinweis! Aber wir lassen die verantwortliche Dame lieber Sprunggelenkbänder, Videobänder, Freundschaftsbänder und Stirnbänder lesen.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

1. Ich kann den Hype um CS und CSS nicht nachvollziehen. Bin ich dumm? 2. Wenn das Spiel so populär ist, warum wurde die Merchandising-Palette nicht entsprechend aufgebohrt? Ich hätte gern CS-Source-Müsli mit Knall-Peng-Effekt, den CSS-Malkasten (mit dem Kasten kann man sich mal ausrechnen, ob es sich lohnt. Mal. Verstehste? Wie multiplizieren. Haha! [...] Oder Big CS-Source-Brother: CSS im Big-Brother-Dorf (steht ja eh demnächst leer). 3. Warum ist CSS in Echtzeit? Runden-Action kann doch gar nicht viel schlechter sein? 4. Warum steht nicht bei den Systemvoraussetzungen, dass der PC auch funktionieren muss? [...] 5. Das Spiel soll ja richtig real aussehen. Wenn ich im Spiel erschossen werde, falle ich dann tot vom Stuhl? [...]

MICHAEL STRÖDICK, HAHNSTÄTTEN

Hoffentlich. Andernfalls hältst du dich vielleicht weiter für wahnsinnig witzig und schreibst uns noch mehr solcher Mails.

FRAUEN SIND GEIL



Foto: action press

»Eine Kunst für sich: sich selbst ohral befriedigen.«

Redaktionsanfrage

SONJA KRAUSE, PER E-MAIL

Für die offenbar erste selbst verschickte Mail nicht schlecht. Alice Schwarzer ist stolz auf Frauen wie dich, Sonja.

WAS KANN ICH TUN? 4

Guten Tag! Ich bin in einer Krise. Ich komme aus der Schweiz und möchte

mir das supercoole Motorola V360 kaufen. Das kostet 299 Fr. Aber ich habe es in einem anderen Shop für 149 Fr. gesehen. Der Haken: Ich muss die Prepaidkarte von Orange dazukaufen. Was soll ich nehmen?

MARIUS BURKHARDT, PER E-MAIL

Tabletten. Dann hörst du diese Stimmen nicht mehr, die dir befehlen, uns dämliche Fragen zu stellen. Nein, war nur 'n Witz! Schick doch noch deine Fragen zu deiner Diplom-Arbeit über Kernphysik und die Regelbeschwerden deiner Freundin nach, dann beantworten wir das in einem Rutsch.

SCHWEINEREI



»Freut sich über den ersten Freigang: Karsten Speck.«

Betreff: Unlustiges Bild in Ausgabe 5/2006. Hallo! Eigentlich interessiere ich mich weder für PC-Spiele oder Fußball oder Halil Altintop. Aber findet ihr es nicht auch total bescheuert, ausgerechnet im WM-Jahr „Halil Altintop" unter das Bild mit dem Schwein zu schreiben? Das ist weder lustig, noch in irgendeiner Weise intelligent. Ein Ball, ein Schal, ein Schwein. Ich lach mich tot!!! Sorry, aber denkt mal drüber nach.

KEVIN BROICH, PER E-MAIL

Menno! Hast ja Recht. Wir hätten lieber »Hat null Humor: Leser Kevin Broich« unter das Bild mit dem Schwein geschrieben. Aber damals kannten wir dich doch noch nicht!

DAS MUSS BELOHNT WERDEN!

Liebes PCA-Team, ihr Schweine, ihr habt wahrscheinlich viele skurrile, lustige oder einfach abgefahrene Screenshots erhalten. Aber das erfï¿½llt alles auf einmal. Ich zockte mal [Indiziert] ***und da kam einer auf mich zu, ich habe ihn fertig gemacht und dann auch noch schï¿½n geprï¿½gelt. Nun landete er mit dem Kopf mitten in der Wand stecken. [...] Nun kam ein zweiter und ich versuchte mein Glï¿½ck. Mit Erfolg dï¿½ckte ich noch schnell „3" und dann kam er auch rein. Habe fï¿½r euch zwei Schreenshots gemacht, damit ihr euch auch einen ablachen kï¿½nnt. [...] P.S.: ï¿½ber eine Belohnung wï¿½rde ich nicht grade weinen.***

VIOREL BORGOVAN, PER E-MAIL

Geht klar! Wir schicken dir ein paar Umlaute.

AUF DVD
PC-ACTION-TV

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

»Wirkt bei Fesselspielen extrem sexy: Angela Merkel«

DREI BEKLOPPTEN-VIDEOS

Diese Ausgabe erwartet Sie auf der DVD neben der Vorlesung des Monats ein komplett unsinniger Beitrag zum *Black & White 2*-Add-on *Battle of the Gods* und unseren neuen Volontär Alexander Frank. Außerdem gibt's einen Film von Leser Andreas Fay aus Bad Soden, der im Rahmen des Connect3D-Videowettbewerbs zeigt, wie aufreibend eine Partie mit *NHL 2004* sein kann. Der Streifen ist so bescheuert, den müssen Sie gesehen haben! Das Video eines weiteren Siegers konnten wir aus urheberrechtlichen Gründen nicht auf den Silberling packen: Julian Zoller aus Schriesheim hatte einen *Counter-Strike*-Kurzfilm produziert. Der junge Mann macht so was öfter ... zu bewundern sind einige seiner Werke auf www.stibe-productions.ch.

SPRÜCHEKLOPFER 1

Mahlzeit, schnell, stoßt alle eure Dosenöffneraktien ab, bevor es zu spät ist! Die Ravioli-Dosen haben jetzt eine Lasche zum Aufreißen!

STEFFEN STRASCHEWSKI, PER E-MAIL

Ha-ha-ha. Der ist ja so was von alt, der stammt doch aus einer Zeit als mein Opa noch ein Glitzern in den Augen des Milchmanns war.

FRAGE DES MONATS

Sers, weil** [zensiert; Name der Spielezeitschrift ist der Redaktion bekannt] **zu blöd war, meine Frage zu beantworten, wollt ich euch die Frage stellen: Gibt es in Indien eine Art USK, ist sie verbindlich und wie scharf ist sie im Vergleich zu hier?

FREDERIK HEINEN, PER E-MAIL

Äh ... Frederik? Wenn du in deinem Asylbewerberantrag belegst, dass dir in der Heimat Folter droht, überdenken die Behörden deine Ausweisung nach Indien vielleicht noch mal.

SCHEISSBRIEF

Hi PC ACTION-Crew, eure Zeitschrift ist super, ihr habt immer gute Mods, interessante Vollversionen und die Artikel sind auch erste Sahne. Aber eine Sache fehlt! Ihr habt das KLOPAPIER vergessen. Als ich nämlich auf dem Klo saß und eure Zeitung las, hatte ich ein grauenhaftes Erlebnis. Kein Klopapier mehr. „So 'n Shit", dachte ich. Also musste ich mit traurigen Augen ein paar Seiten der PC ACTION rausreißen und mich damit begnügen. Also mein Tipp: immer Klopapier mit beilegen!

PATRICK BUCKOW, PER E-MAIL

Patrick, wir formulieren es vorsichtig: Du bist so witzig wie Hodenkrebs.

LOBPREISUNG

[...] Heft [...] super [...]

STEVEN HOFFMANN, PER E-MAIL

Wie dir vielleicht auffällt, haben wir deinen öden Brief bis auf die wichtigste Aussage gekürzt.

DA SCHAU HER!

Hallo ihr! Ich bin regelmäßiger Leser eures Magazins und finde dieses sehr gut für Spiele-Freaks wie mich. Nun mal 'ne Frage, es gibt seit über einem Jahr Halo 2 für Xbox, könntet ihr vielleicht mal bei den Spielemachern nachfragen, wann es denn für PC rauskommt, denn so langsam wird es Zeit. [...]

MARCEL SCHINKE, BERLIN

Für regelmäßige Leser wie Stevie Wonder, Andrea Bocelli und dich müssen wir wohl wiederholen, was wir erst in der vergangenen Ausgabe auf Seite 16 oben geschrieben haben:

SPRÜCHEKLOPFER 2

Betreff: Tolles Wortspiel. Fällt mir grad ein: Wenn der Zottel mal richtig nervt, kannst du ihn mit „Halt die Fesse, Hesse!" richtig rhetorisch aufs Maul hauen! Buhahaha! Das nur mal am Rande.

SEBASTIAN JAKOBI, PER E-MAIL

Gründe doch mit Steffen Straschechdingsbumski www.altewitze.de!



Foto: action press

BLONDINEN BEVORZUGT

»Easteregg in *Oblivion*: Amulett des braunen Bären.«

[...] Weißt du, was total lustig ist? Auf eurer Wende-DVD auf beiden Seiten draufschreiben „Bitte wenden" und das dann einer Blondine in die Hand drücken ... hahaha. [...]

CHRISTOPHER GROTH, PER E-MAIL

„Diaphragma" draufschreiben fänden wir noch lustiger!

DOMINA LUDENS
DAS ZOCKERWEIBCHEN

In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens" aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Kerstin
BERUF: Ausbildung suchend ^^
ALTER: 20
NICK: swayn
E-MAIL: sunshinecake@web.de
HOMEPAGE: www.keks.li
LIEBLINGSGENRE: Ego-Shooter
LIEBLINGSSPIELE: *Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, Counter-Strike Source*
SEIT WANN ICH SPIELE: Erst 'n paar Monate, aber dafür seeehr oft.
STATEMENT: Kein Schwanz ist so hart wie das Leben / Setz' mir Grenzen, ich werd' sie brechen.

ANM. D. RED.: Interessantes Foto! Die Brille ist schon mal klasse, die wirkt so ... so dezent. Aber eines verstehen wir nicht, wenn wir uns deine Haltung auf dem Bild ansehen. Was zur Hölle bringt jemanden dazu, ein Foto einzuschicken, das ganz offenbar beim Orthopädenbesuch oder kurz davor entstand? Als ob es nicht reicht, dass ein Hexenschuss so schmerzhaft ist. Wir wünschen dir auf alle Fälle gute Besserung!

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Bilddatei anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pcaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



BRIEF KASTEN

Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns!*
Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie IM Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache.
Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pcaction.de oder

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/20959125; computec@csj.de).

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/8882-882; bgenser@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD oder CD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristallkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Ferndiagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.


"Taktisches Spektakel"
PC ACTION
Ausgabe Januar 2006
"Heißes Taktik-Eisen"
PC POWER PLAY
Ausgabe Januar 2006
"Ersteindruck: Klasse"
VIDEO GAMES AKTUELL
Ausgabe Januar 2006
WAR ON TERROR
MODERN WARFARE RTS
"Preisfrage: Was kommt heraus, wenn man C&C Generäle mit Codename: Panzers kreuzt? Ein Prachtspiel wie dieses."
PC Games
Ausgabe Februar 2006
Release: 17.3.2006
POWERED BY gamespy
DIGITAL REALITY
MONTE CRISTO
DEEP SILVER
www.WaronTerror.de
PC DVD
Änderungen vorbehalten

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Guild Wars Factions

SEITE 22

Yippiiiie! Endlich ist *Guild Wars Factions* erschienen und wir können uns wieder mit anderen Menschlein in Online-Arenen prügeln. Das ist doch ein Grund zu feiern! Deshalb verlosen Flashpoint und PC ACTION Fan-Pakete, darin enthalten die Collector's Edition und Highend-Grafikkarten von Ati. Um gewinnen zu können, beantworten Sie die Frage auf Seite 22 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 67" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 67 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „GW", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Heimspiel 2006

SEITE 55

Ole, ole, oleole! Fußball aller Orten. Erst Bundesliga und Pokal, jetzt die WM. Nee, zurück zur Bundesliga. Denn als Vereinstrainer machen Sie in *Heimspiel 2006* Karriere, dem Fußballmanager von The Games Company. Zum Start verlosen wir deshalb gemeinsam tragbare Mini-TVs, handsignierte Vollversionen und Fußbälle. Wer gewinnen will, beantwortet die Frage auf Seite 55 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 68" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 68 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Heimspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.



Hardware-Gewinnspiel

SEITE 69

Hammer! Preise im Gesamtwert von 5.400 Euronen gibt's in diesem Monat im Rahmen unseres Hardware-Gewinnspiels abzugreifen. Zusammen mit unseren Partnern Ati, Be Quiet!, Electronic Arts, Sapphire, Keysonic und Raidsonic verlosen wie Grafikkarten, Lüfter, Festplatten, Spiele und Keyboards. Wer gewinnen willl, beantwortet die Frage auf Seite 69 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 69" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 69 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-7-06", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

USB-Sticks von Connect3D

SEITE 162

Kaum zu glauben, dass man früher ohne die smarten, schlanken Speichersticks ausgekommen ist, mit denen wir heute Spielstände, Mods und Maps herumschleppen. Dank Connect3D schmeißen wir in diesem Monat gleich 19 Sticks unter das Volk – in Größen zwischen 128 Mega- und fetten zwei Gigabyte. Wer abgreifen will, beantwortet die Frage auf Seite 162 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 70" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 70 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Connect3D", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pcaction.de.

Darauf wartest Du!

SEITE 60

Welches Spiel erwarten Sie am sehnsüchtigsten? Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 71" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 71 C&C 3) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an habenwill@pcaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.

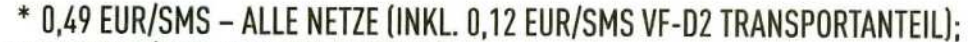

Darauf wartest du!
1. Gothic 3
3. C&C: Tiberium Wars
Neues Bild!

Die zock ich am liebsten!

SEITE 124

Wie heißt Ihr derzeitiges Lieblingsspiel? Senden Sie uns eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 72" und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spieletitel (Beispiel: pca 72 Sin Episodes) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten!", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pcaction.de.


Die zock ich am liebsten!



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);
** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspielpreise wurden uns von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Das können Sie sich schenken!

Und zwar Gaben im Gesamtwert von 5.400 Euro! Die exzellenten Preise haben Keysonic, Be Quiet!, Ati, EA, Sapphire und Raidsonic zur Verfügung gestellt. Wer da nicht mitmacht ...! Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen **PC Games** und **PC Games Hardware** statt.

Ran an den Speck! Zu gewinnen gibt es diesen Monat:

BE QUIET! ATI, EA UND SAPPHIRE

Unter der Flagge von Be Quiet! verlosen auch Ati, EA und Sapphire wahre Schmankerl aus ihrem aktuellen Portfolio. Be Quiet! sponsort vier Netzteile Dark Power Pro in der roten Sonderedition. Von Sapphire gibt es vier X1600-Pro-Grafikkarten und vier Pure-Crossfire-Mainboards (RD580). Vier Versionen des Rennspiel-Krachers *Need for Speed: Most Wanted*, die EA spendiert, runden das Ganze ab!

Gesamtwert: ca. € 1800,-



Je 4x
Dark Power Pro „red"
Radeon X1600 Pro
Need for Speed: Most Wanted
Pure Crossfire RD580















2x Stardom SR3610-2S-SB2





20x Icy Box IB-168SK-B

10x Icy Box IB-360U



DATENSICHERHEIT DANK RAIDSONIC

Mit dem Stardom SR3610-2S-SB2 können Sie zwei SATA-Festplatten mit RAID-0- oder RAID-1 betreiben. Die externe Backup-Lösung schließen Sie über USB oder eSATA an den PC an – die ideale Speicher-Lösung für den ambitionierten Anwender. Darüber hinaus verlost Raidsonic noch trägerlose Wechselrahmen und schicke externe HD-Rahmen.

Gesamtwert: ca. € 1800,-



KONTROLLE MIT KEYSONIC

Die ACK-5000 HL ist dank Full-Size-Layout, 2-Port-Hub und Beleuchtung ideal für den Einsatz auf Netzwerkpartys. Wer es lieber kleiner und kompakter mag, findet in der ACK-727 WK einen schicken Begleiter. Die kabellose Maus RF Profi, die mit einem optischen Sensor und wiederaufladbaren Batterien begeistert, ist das i-Tüpfelchen auf dieser Eingabegeräte-Breitseite.

Gesamtwert: ca. € 1800,-



15x ACK-5000 HL

35x ACK-727 WK



25x RF Profi



DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilzunehmen, beantworten Sie uns einfach folgende Frage:

Wie heißt die neue Schnittstelle für externe Laufwerke?

a) eSATA
b) e pluribus funk
c) eh alles egal
d) eure Sorgen möchte ich haben

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielseite 68. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der **5. Juli 2006**.

BLICKPUNKT

Fotomontage: Armer Redakteur kann sich die neue Pferderüstung in *Oblivion* nicht leisten.

»Herunter gekommen: Der goldene Reiter.«

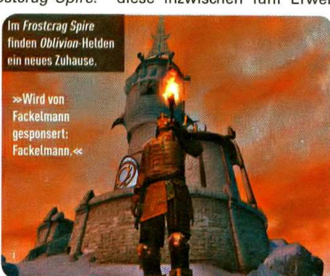
Dafür wirst du bezahlen!

Leisten Sie sich gern Luxus? Wenn sich die neuen BEZAHL-PLUG-INS am Markt durchsetzen, könnten sie die Spielewelt umkrempeln.

Im Licht der untergehenden Sonne glitzert die goldene Rüstung des Schlachtrosses in Bethesdas neuem Rollenspielhit *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Sie können stolz auf Ihr Pferd sein. Kein anderes in ganz Tamriel trägt dieses Metallkleid. Das hat Sie sicher eine Menge gekostet. Ja, genau 1,99 US-Dollar!

ES WAR EINMAL

Wie schön waren die Zeiten, als sich Käufer von *The Elder Scrolls 3: Morrowind* in unregelmäßigen Abständen auf der offiziellen Webseite des Spiels Erweiterungen für lau herunterladen konnten. In *Siege at Firemoth* wartete eine neue Insel darauf, dass Sie sie von Untoten säuberten, das *Bitter Coast Sounds*-Plug-in erweckte eine Sumpflandschaft zu audiovisuellem Leben. Heute allerdings lässt sich Bethesda Softworks die Arbeit mehr bezahlen. Außer der oben genannten Rüstung für Pferde steht derzeit für 1,89 Dollar eine kurze Zusatzaufgabe (Quest), genannt *Orrery*, auf der Webseite parat. In dieser erledigen Sie eine Reihe von Mini-Aufträgen, um das Observatorium der Magiergilde wieder in Gang zu setzen. Für ebenfalls 1,89 Dollar ergattern Sie in der Spielwelt einen Zauberturm, den *Frostcrag Spire*. Dieser erspart Ihnen im Spiel lästige Fußmärsche und bietet einen fantastischen Ausblick auf das Fantasyreich. Der Entwickler begründet den Schritt zu kostenpflichtigen Downloads damit, dass es sehr viel Zeit in Anspruch nehme, diese Zusatzinhalte für *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zu erstellen. Glauben wir sogar.



Im *Frostcrag Spire* finden *Oblivion*-Helden ein neues Zuhause.

»Wird von Fackelmann gesponsert: Fackelmann.«

BEIM ERSTEN MAL TAT'S NOCH WEH

Dies ist längst nicht das erste Mal, dass Zusatzinhalte gegen einen Unkostenbeitrag im Angebot sind. Bereits Ende 2004 startete die kanadische Rollenspiel-Schmiede Bioware mit Premium-Modulen für *Neverwinter Nights*. Hin und wieder veröffentlicht der Entwickler seitdem neue Abenteuer für das Fantasyspiel, die zwischen 4,99 und 9,99 Dollar kosten. Allerdings beinhalten diese inzwischen fünf Erweiterungs-Packs nicht nur neue Missionen, Geschichten und Gebiete, sondern auch frische Musik und auch Modelle, die Käufer im *Neverwinter Nights*-Editor benutzen können, um ihrerseits Abenteuer damit zu erstellen. Die Spielzeit dieser Premium-Module schlägt mit zwei bis zwölf Stunden zu Buche. Ein faires Preis-Leistungs-Verhältnis?

TRENDSETTER

Zeichnet sich hier etwa ein Trend ab? Bittet man Käufer in Zukunft für jede kleine Erweiterung zur Kasse? Im Fall von Collector's Editions zu Spielen haben Zocker für den Mehrpreis etwas Greifbares in der Hand, mit dem sie auch ihr Zimmer schmücken können. Etwa hübsch gestaltete Stoffkarten, einen Metallkompass oder Soundtrack-CDs. Rechnet man den Mehrpreis von meist zehn Euro zu einer normalen Variante, scheint es hier tatsächlich so, als wäre dieser Aufschlag für Fans tragbar. Doch auch hier gibt es Ausnahmen. Die teurere Black Edition von *Need for Speed: Most Wanted* enthielt zehn spezielle Karren, eine Strecke und weitere Extras. Bei dieser Sonderedition und kostenpflichtigen Download-Erweiterungen sieht die Situation etwas anders aus. Für die sauer verdienten Euronen schlummern nur einige Extra-Bytes auf Ihrem Rechner. Und auch hier

Ich sag's doch!

Was Verleger von unseren Zukunftsvisionen halten und was tatsächlich in den Marketingabteilungen geplant ist, war gar nicht so leicht herauszufinden. Wir scheuten aber weder Kosten noch Mühen, um die Wahrheit ans Licht zu zerren. Hehe!

Electronic Arts, Martin Lorber, Leiter der Presse- und Öffentlichkeitsarbeit:
„Generell können wir uns gut vorstellen, dass EA in Zukunft nicht nur Vollpreisprodukte anbietet, sondern dem Spieler mehr Möglichkeiten gibt, individuell zu entscheiden, welche Inhalte zu welchem Spiel er bevorzugt. Mit den *Sims*-Accessoires und dem *Euro Force*-Booster Pack zu *Battlefield 2* gehen wir ja schon in diese Richtung. Für den Spieler hat das den Vorteil, dass er nur das kaufen muss, was ihn wirklich interessiert."

Dtp Entertainment AG, Claas Wolter, PR Manager:
„Dtp hat derzeit noch keinen konkreten Bezahl-Content in Planung. Allerdings sind generell für den Markt verschiedene Möglichkeiten denkbar – ob einzelne Items, wie zum Beispiel in *Oblivion*, einzelne Adventure-Episoden oder ähnliches. Wobei man sich nicht auf den Begriff ‚bezahlen' versteifen sollte. Bonuselemente lassen sich auch wunderbar in Marketing-Aktionen, als Specials, Belohnungen et cetera verwenden. Einige Spiele haben das schon gezeigt, andere werden es noch zeigen. Je nachdem, wie dies eingesetzt wird, werden die Spieler damit eine Menge Spaß haben können: Ihr Sammeltrieb wird angesprochen, sie erhalten auf die eine oder andere Art die Befriedigung, etwas nicht ganz Gewöhnliches in einem Spiel zu besitzen. Natürlich darf dabei eins nicht zurückstehen: Spieler müssen, wenn sie ein Spiel kaufen, auch ein komplettes Spiel erhalten – sie sollen nicht ein Spiel Stückchen für Stückchen kaufen müssen."

Activision, Martin Pitzl, Pressesprecher:
„In der Art und Weise (*wie im Fall von Oblivion, Anm. d. Red.*) Einzelteile für Spiele gegen Geld anzubieten, ist bei Activision für die nähere Zukunft nicht geplant." Allerdings stelle man aktuell im Konsolensektor etwa ein Map-Pack für *Call of Duty 2* zum kostenpflichtigen Download zur Verfügung. „Generell könnte so etwas Schule machen." Laut Pitzl käme es allerdings immer auf den Preis des Zusatzinhalts sowie den Wert an, den er für den Spieler biete.

Deep Silver, Mario Gerhold, Senior Marketing Manager:
„Der Umsatzbringer sind derzeit Produkte, die über Mediamarkt und Co. vertrieben werden. Der Onlinevertrieb von Produkten macht nur wenige Prozent aus. So sind Bezahl-Plug-ins eher im Promillebereich zu sehen. Da muss man den Aufwand gegen die Kosten stellen. Derzeit veröffentlichen wir viele Updates mit neuen Inhalten kostenlos, zum Beispiel für *X3* und *Trackmania*." Nach eigenen Angaben sind bei Deep Silver derzeit kostenpflichtige Erweiterungen „nicht im großen Stil" angedacht. Allerdings „ist geplant, für *Wild Life Park 2* einige Tiere anzubieten." Als Vorteil sieht der Manager „eine Leistung für Premiumkunden, die sich damit gern damit schmücken", sowie „eine Verlängerung des Lebenszyklus. Nachteil: Benachteiligung von Nicht-Premium-Kunden und Neid-Diskussion". Für die Zukunft erwartet Gerhold zusätzlich Bezahl-Plug-ins „wohl eher für Toptitel, bei denen es sich vom Genre anbietet. Für Vertriebe wird das eine Ausnahme bleiben. Für Entwickler ist es sicherlich interessant."

scheiden sich wie bei der Wahl zwischen Pest und Cholera die Geister. Alte Säcke wie wir haben lieber was in der Hand, mit dem sie ihre Bude tapezieren können, während die Jamba-Generation schon per Datenverkehr empfangen wurde.



»Auf Wohnungssuche: Skeletor.«

Mit diesem Bild heizt Blizzard den Appetit auf das nächste *World of Warcraft* Update 1.11 an.

SCHRECKLICHE VISIONEN

Entscheidende Frage: Wo führt das hin? Stellen Sie sich mal Folgendes vor: Nachdem Sie zähneknirschend akzeptieren, dass *Half-Life 3* in 23 Episodenhäppchen und exklusiv über *Steam* herauskommt, zücken Sie schließlich die Kreditkarte. Gekauft, Download angeschmissen, Spiel gestartet. Aber was ist das? In den ersten Minuten kommen Ihnen lediglich fünf mickrige Headcrabs entgegengehoppelt. Coole Knarren? Fehlanzeige. Bei der Waffenauswahl entdecken Sie nur das Brecheisen. In Waffenkisten finden Sie kleine Zettel mit der Aufschrift: „Gravity Gun gefällig? Jetzt sofort online kaufen für nur 2,49 Dollar." „Das ist ein schlechter Witz, oder?", schießt es Ihnen durch den Kopf. Als Sie sich im Spiel umdrehen, macht sich die Videowand an einer Hausruine bemerkbar. „Herausfordernde Kämpfe gefällig? Elite-Combine hinter der nächsten Biegung: 5 Dollar. Strider-Angriff auf der Hauptstraße: 6,50 Dollar. Im Kombipaket mitbestellen: 20 Verteidigungspunkte für die Rüstung. Ab 10 Dollar Waffenwert nur 1,29 Dollar." Wutentbrannt zermatschen Sie die nächste Headcrab und langen entnervt nach der Escape-Taste ...

JA SIND DIE NOCH BEI TROST?

Ja, wir haben bewußt übertrieben. Zurück zur Realität; *Sin Episodes*, Steam-Veröffentlichung, häppchenweise Kampagnen. Wie uns Lead-Designer Shawn Ketcherside von Ritual Entertainment im Interview bestätigte, denke man noch darüber nach, den Mehrspieler-Modus als kostenpflichtige Erweiterung anzubieten. Hm! Für Shooter-Fans, für die ein solcher Modus enorm wichtig ist, nicht eben eine freudige Botschaft. Zumindest auf den ersten Blick. Stecken die Entwickler die damit fließende Extra-Kohle jedoch tatsächlich in Qualitätssicherung und Unterstützung, könnte dieses Zahlungsmodell für ein besseres und stabileres Spielerlebnis sorgen. Fraglich bleibt aber in Mehrspieler-Partien, wie ein ausgeglichenes Balancing gewährleistet sein soll, wenn Spieler mit der 5-Dollar-Premium-Download-Superwumme auf Zocker treffen, die mit der Standard-Ausrüstung über die Karte stolpern. Droht eine Zweiklassen-Spieler-Gesellschaft?


Im *Neverwinter Nights*-Modul *Kingmaker* treffen Sie auf seltsame Monster.

»Wehrt sich gegen den Kochtopf: chinesische Katze.«

MUSS DAS SEIN?

Bisher geht es erfreulicherweise auch noch anders. Entwickler wie die traditionelle Spieleschmiede Blizzard verpacken Zusatzinhalte in großen und kostenlosen Patches. So soll das bald erscheinende Update 1.11 für das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* nicht nur Veränderungen und Verbesserungen für das Spiel bringen, sondern auch ein neues Spielgebiet (Instanz) namens Naxxramas beinhalten. Dort kloppen sich hochstufige Helden mit dem fiesen Lich Kel'Thuzad. Auch für *Dungeons & Dragons Online: Stormreach* veröffentlicht Turbine Entertainment weitere Abenteuer, wie das *Dragon's Vault*-Modul, in dem sich die Spieler einen heißen Kampf mit einem roten Drachen liefern – kostenlos. Und weitere solcher Module befinden sich bereits in Planung. Prima!

VERSUCH MACHT KLUCH

Doch wie die Erfahrung etwa bei den Klingeltonanbietern zeigt, kann sich die Industrie dem Geruch des Geldes schwer entziehen. Wenn Testballons wie http://obliviondownloads.com vergoldet landen und die Spieler sie akzeptieren, scheint es nur eine Frage der Zeit, bis andere Firmen diese Kuh auch melken. Damit es Sie beim Spielekauf nicht so überraschend trifft wie uns in der fiktiven *Half-Life* 3-Geschichte, haben wir uns einige Verleger zur Brust genommen. Wie die Industrie die Situation einschätzt und welche Pläne die Macher gerade schmieden, um Ihre Scheinchen zum Umzug zu bewegen, lesen Sie im Kasten oben: „Ich sag's doch". Aber denken Sie immer an eines: Letztendlich sind Sie als Konsument das Zünglein an der Waage des Spielemarktes. Wägen Sie deshalb ab, bevor Sie löhnen. Wir helfen gern dabei.


Im Modul *Dragon's Vault* treffen *D&D Online*-Spieler einen roten Drachen.

»Fanta Fresh Lemon schmeckt zum Kotzen!«

Andreas Bertits/Marc Brehme

Fanpost ist im Briefkasten des Home of Chrome gut aufgehoben: Hier residieren die Girlz of Destruction.

»Hat sich im Briefkasten versteckt: Pamela Anderson.«

Hier geht die Post ab!

Die Mädchen von Girlz of Destruction machen so gut wie jeden in QUAKE 4 platt. Und wir wissen, wo sie wohnen ...

Livia Teernstra breitet die Arme aus und deutet in die Runde: „Willkommen im Kreml!" Die 19jährige Philippina führt jedoch nicht etwa durch das zwiebelbetürmte Machtzentrum Russlands, sondern scheucht eine ganze Gruppe internationaler Journalisten mit Charme durch das so genannte Home of Chrome, dem weltweit ersten Trainingscamp für Profi-Spieler. Im Kleinstädtchen Sollentuna nahe des Stockholmer Flughafens haben Livia und drei ihrer Clangenossinnen von Girlz of Destruction dafür ein Einfamilienhaus in Beschlag genommen. „Kreml" ist wegen der Raumgröße die Bezeichnung für das Spielzimmer im Haus: Hier wird gezockt, bis die Grafikchips glühen.

„Strategiespiele eignen sich nicht für Zuschauer."

VON SIBIRIEN ZUM KREML

Jedes Zimmer hat eine andere Bezeichnung im verspielten Mädchenpensionat: Wer sich nach Sibirien traut, begibt sich in den unbeheizten und damit meist bitterkalten Wintergarten; wer sich erleichtern muss, eilt zu den Niagara Falls, Badezimmer der Zocker-Residenz. Auf fast 200 Quadratmetern stehen dem Clan vier Schlafgemächer, ein Kaminzimmer und zwei Gästeunterkünfte zur Verfügung. Dort sind meist männliche Top-Spieler aus internationalen Ligen als Sparringspartner einquartiert. Für den Clan stehen täglich zwischen fünf und acht Stunden Training auf dem Programm. Bereits jetzt mit zahlreichen Titeln wie „Miss Quakecon" ruhmbekränzt, planen die Damen nicht etwa nur wie bisher weitere Schaukämpfe, sondern wollen in der Männer-Domäne Ego-Shooter kräftig punkten. Auf den innenbeleuchteten Casemod-Rechnern im „Kreml", aus denen violette Kaltlichtkathoden das in Acrylflächen geschnittene Clanlogo der Girlz effektvoll von hinten illuminieren, läuft fast nur *Quake 4*.



»Stinkt manchen: Bei der Stuhlprobe erwischt werden.«

Tag der offenen Tür: Dutzende von Journalisten tummelten sich im Spieledomizil.



»Typisch Frauen-Clan: selbst der Monitor verhütet.«

VIA sponsort den Girlz-Clan mit Hardware für den Gaming Room.

SPANNER AUF DER LAN-PARTY

Natürlich würden viele Frauen lieber *World of Warcraft* oder auch *Die Sims* daddeln, also Spiele, die „nicht direkt im Wettbewerb gespielt werden und daher auch nicht so trainingsintensiv sind. Wir mögen aber den direkten Leistungsvergleich", sagt Clan-Leiterin Jamie Pereyda (19). Was vielen Frauen jedoch fehle, seien Sponsoren, um überhaupt effizient trainieren zu können. Die Girlz finden beim Chip-Giganten Via und dessen Grafikkarten-Tochter S3 Unterstützung. Dass S3 mit multimedia-orientierten Chiparchitekturen im Spielebereich derzeit kaum etwas zu melden hat, ist Marketing-Chef Timothy Brown klar: „Spieler sind normalerweise nicht begeistert, wenn sie heute von S3-Grafikkarten hören. Ich glaube aber, dass wir in den nächsten Monaten unsere Chrome-Grafikkarten so erweitern, dass wir uns viel stärker auch in der Profispieler-Szene etablieren können."

WORLD CYBER GAMES VERLIERT

Die Girlz vermissen jedoch ein Turnier, das einen Stellenwert wie eine Weltmeisterschaft hat. „Vor zwei Jahren hätte ich die World Cyber Games als das wichtigste Turnier weltweit genannt", meint Livia Teernstra. „Aber nun gibt es kaum noch Ego-Shooter im Turnier." Die derzeit dominierenden Strategiespiele seien vom bloßen Anblick her aber für Nicht-Eingeweihte viel zu schwer zu verstehen: „Bei *Quake 4* dagegen ist das Ziel sofort klar und das Publikum jubelt bei jedem Abschuss begeistert." Andere Spiele wie etwa *Need for Speed: Most Wanted* nehmen die Girlz in der Profispieler-Szene nur bedingt ernst. „Bei *Need for Speed* geht es letztendlich nur darum, wer die Strecken am besten auswendig gelernt hat", lästert Alana Reid (26) über die virtuelle Rennfahrerei. „Im Vergleich zu anderen Spielen steckt dahinter wenig Strategie und Können." Dass die Mädchen schon so manchen Top-Spieler gehörig in die Mangel genommen haben, ist bekannt. Wer sich selbst ein Bild vom Können der Girlz of Destruction machen will, sucht auf der Clan-Page im vollen Terminkalender nach dem nächsten passenden Auftritt ... Christoph Holowaty

Info: www.girlzgaminghouse.de



Sowohl Alana Reid (rechts) als auch Jamie Pereyda (Mitte) waren Miss Quakecon.



Steckbrief

Land
Schweden

Thereses Geschichte
Die einzige Schwedin im skandinavischen Daddel-Domizil wurde durch ihren Freund, der als Profi-Spieler seine Kohle macht, an *Quake 3* herangeführt. Inzwischen besiegt sie ihn häufig, konzentriert sich aber ausschließlich auf *Quake 4* und entsprechende Mods. Zu den Spielen, die Therese früher gezockt hat, zählen *Diablo 2*, *Doom 3*, Counter-Strike und einige hier zu Lande indizierte Shooter.

Name
Therese Andersson
Nick
trito
Alter
27 Jahre



Steckbrief

Land
Philippinen

Livias Geschichte
Livia spielt bereits seit frühester Jugend und startete mit heute legendären Adventure-Titeln wie der *King's Quest*-Serie. Bald interessierte sie sich auch für Ego-Shooter. Richtig an die Nadel kam Livia, als ihr Bruder ein *Unreal*-Demo nach Hause brachte. Da war die bekennende Schuh-Fetischistin gerade 13 Jahre alt. Sie teilt Alana Reids (siehe unten) Begeisterung für die Gruppe Rammstein.

Name
Livia Sophia Teernstra
Nick
Liefie
Alter
19 Jahre



Steckbrief

Land
USA

Jamies Geschichte
Die Clan-Leiterin begann im LAN mit ihrem Vater und ihren Brüdern *Doom* zu spielen. Im Oktober gründete sie die Girlz of Destruction. 2003 nahm sie erstmals an der Quakecon teil und konnte sich im Jahr darauf unter den ersten 64 Spielern platzieren. Später initiierte sie den Wettbewerb „Miss Quakecon", den sie 2005 als Teilnehmerin gewann. Vor Publikum Turniere zu spielen, ist seither für sie das Größte.

Name
Jamie Pereyda
Nick
Missy
Alter
19 Jahre





Steckbrief

Land
Kanada

Alanas Geschichte
Alana gehört als „Miss Quakecon 2004" zu den erfolgreichsten Clan-Girls und verbuchte bereits etliche Turniersiege. 1986 startete sie an einem Colecovision, stieg aber erst 2001 endgültig von Konsolen auf den PC um. Aus Spaß nahm sie an einem *Quake 3*-Turnier teil – und gewann prompt. Nun reist Alana von Turnier zu Turnier und träumt davon, irgendwann in Deutschland zu sein, um Rammstein zu treffen ...



Name
Alana Reid
Nick
Miss X
Alter
26 Jahre

So Weib, so gut!



»Paralympics: Siegerin beim einarmigen Schießen.«

Wir küren die MISS COUNTER-STRIKE. In einem Sonderheft, das noch viel mehr zu bieten hat!

Das wünschen sich wohl viele Computerspieler: eine Freundin, die gern zockt und dabei mit ihrem Aussehen auch noch die Wohnung verschönert. Wir haben solche raren, dekorativen Exemplare gesucht und gefunden! In unserem am 31. Mai erscheinenden Sonderheft stellen wir die zehn hübschesten *Counter-Strike-* und *Counter-Strike Source*-Spielerinnen im Rahmen eines fünfseitigen Artikels vor. Okay, Sie werden höchstwahrscheinlich nie mit einer dieser Damen zusammen sein oder sie gar berühren dürfen. Weil wir aber so unsagbar nett zu unseren Lesern sind und zahlreiche Fotos veröffentlichen, können Sie die Frauen immerhin anschauen! Na gut, außer Sie sind blind. Wie unsere Top Ten der Glückseligkeit entstand? Wir hatten auf www.pcaction.de, www.zockerweibchen.de und diversen *Counter-Strike*-Seiten verkündet, dass wir die „Miss *Counter-Strike* 2006" suchen. Daraufhin erhielten wir dutzende von Bewerbungen, die unseren Vorgaben entsprachen (Foto, volljährig, und so weiter). Die Redakteure der PC ACTION fungierten als Jury und verteilten Schulnoten. Der Durchschnitt ergab die Platzierung. Natürlich wäre es uns lieber gewesen, wir hätten die Teilnehmerinnen persönlich kennen gelernt, weil Fotos ja oft täuschen. Unsere Pfleger meinten aber, eine solche Gegenüberstellung könne unsere Therapie gefährden.

MISS-STÄNDE?

In einigen Foren regte sich wegen der Wahl zwischenzeitlich ein gewisser Unmut. Man könne doch nicht einfach nach optischen Gesichtspunkten entscheiden, hieß es unter anderem, schließlich sei auch wichtig, wie viel eine Frau von *Counter-Strike* verstehe! Dem entgegnen wir nur: Es war uns völlig schnuppe, ob ein Mädel bereits den Titel der Dorfmeisterin in 32351 Möse trug oder erst seit zwei Wochen weiß, wie sie eine Maus bedienen muss. Deshalb war es nämlich eine Miss-Wahl, ne? Um Frauen, Alice Schwarzer und andere Männer zu ärgern, die sich für die Emanzipation der Damenwelt einsetzen, sei noch dieses erwähnt: Ja, wir sind nur nach Fotos und damit Äußerlichkeiten gegangen! Uns war schnurz, ob eine der Kandidatinnen im Kopf die achte Wurzel aus 4.373 ziehen kann oder einfach ein total lieber Mensch ist. Deshalb war es nämlich eine Miss-Wahl! Und ja, wir waren oberflächlich und vielleicht sogar chauvinistisch, weil wir einzig nach der auf Fotos zur Schau gestellten Optik gingen. Allen Feministinnen und Feministen müssen wir zudem noch reindrücken, dass unsere Redakteure vor der Notenvergabe vier Wochen lang Sexverbot hatten, damit sie sich aufs Wesentliche konzentrieren konnten. Verklagen Sie uns doch!

Harald Fränkel

Damenwahl!

Mit unserem 100-seitigen *Counter-Strike*-Sonderheft, das ab 31. Mai am Kiosk erhältlich ist, lassen wir in bester Terroristen-Manier die Bombe platzen und verraten, welche der zehn schärfsten *CS*-Spielerinnen die „Damenwahl" letztendlich gewonnen hat. Die Spezialausgabe dieser PC ACTION bietet aber noch eine Menge mehr: Tipps und Tricks für Einsteiger, Taktiken von und für Profispieler, Clan-Porträts, Tests zu den besten Karten, Mauspads und Headsets, eine hammermäßige Schritt-für-Schritt-Anleitung für den Hammer-Map-Editor, eine Sonderausgabe der Leserbriefseiten und vieles mehr. Die beigeheftete DVD enthält nicht nur die beliebtesten Karten zu *Counter-Strike* und die besten *Half-Life 2*-Mods: Die Vollversion von *Counter-Strike 1.6* und eine weitere gibt's obendrauf! Also: Termin im Kalender rot anstreichen. 31. Mai, Sie wissen schon.


Julia Herder (20)


Kristin Leukefeld (19)


Christina Ullmann (18)


Carolin Hoenig (18)


Julia Dutreux (22)

Melanie Zenzes (22)

Aida Ramic (18)


Anna Hollinger (18)


Hannah Schwind (18)

Anke Schöneboom (20)

PC ACTION: Die glorreichen Sieben

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. **Wir wollen Action! Immer!**
   Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
   Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.
3. **EHRLICHKEIT schreiben wir groß!**
   Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen seriös, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
   Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren – Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.
5. **Sie sind uns wichtig – und Spiele!**
   Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspiele dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.
6. **Wir beißen Sie nicht!**
   Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.
7. **Ihre Meinung ist gefragt!**
   Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.



Auf der neuen Karte „Der Hof" liegt eine unappetitlich aussehende, tote Kuh.

»Herr Ober, bei meinem McRib fehlt der Salat!«

Update: Brothers in Arms 2

Obschon der dritte Teil in den Startlöchern steht, erweitert Gearbox BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD.

TAKTIK-SHOOTER | In Bezug auf *Brothers in Arms* gibt es zwei Lager. Das eine findet das Spiel „total super" (Ralph Wollner), das andere bekommt bei dessen Anblick Ausschlag (Harald Fränkel). Sollten Sie zur ersten Fraktion gehören, dürfen Sie sich über drei neue Skirmish-Karten freuen, die im Patch auf Version 1.03 stecken. In den neuen Missionen gilt es amerikanische Fallschirmspringer vom Nachthimmel zu holen, ein Gehöft einzunehmen und sich durch einen Sumpf in eine Stadt durchzuschlagen. Kooperativ und auch allein ein echter Spaß. Joachim Hesse

Info: www.brothersinarmsgame.com

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD
Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP
Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST
Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.



Wertung	Hardware	Bedeutung
91 - 100%	Hardware: 1 - 1,49	HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.
81 - 90%	Hardware: 1,5 - 1,99	SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
71 - 80%	Hardware: 2 - 2,49	GUT: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.
61 - 70%	Hardware: 2,5 - 2,99	BEFRIEDIGEND: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
51 - 60%	Hardware: 3 - 3,49	AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
41 - 50%	Hardware: 3,5 - 3,99	MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 40%	Hardware: 4 -6	UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION

PREIS	Ca. € 4,99/Monat
TERMIN	17. Januar 1996
GENRE	Action
ENTWICKLER	PC ACTION
VERTRIEB	Computec Media
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
7 Stammredakteure, 1 leitender Redakteur, 1 Chefredakteur, 2 GByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG	95%
GRAFIK	86%
SOUND	77%
STEUERUNG	68%
MEHRSPIELER	59%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Unglaublich viel Blödsinn	-20%
Igitt, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften	-20%
Tester-Team zu kompetent	-20%
Ich kann die DVD nicht wenden	-20%
Redaktion ist nie nackt zu sehen	-20%



UNGENÜGEND
Krass, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten – da schau her!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spaßfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hunderprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit mieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Beispiel: Ein Sportspiel mit verhunzter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor". Hier rückt die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspaßwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.

	CHRISTIAN BIGGE	JOACHIM HESSE	RALPH WOLLNER	ANDREAS BERTITS	AHMET ISCITÜRK	MARC BREHME	LUKASZ CISZEWSKI	HARALD FRÄNKEL	ALEXANDER FRANK
	Action- & Online-spiele, Ego-Shooter	Ego-Shooter, Action-Adventures	Action-, Sport- & Rennspiele	Echtzeit- & Runden-Strategie, Rollenspiele	Actionspiele & Ego-Shooter	Adventures, Strategie, Maps & Mods	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Actionspiele & Ego-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele
HITMAN: BLOOD MONEY									
	■■■■ Hart, aber herzlich. Der Kahlkopf in Bestform!	■■■■■ Endlich wieder der alte Nummer 47.	■■■■■ Unglaublich bösartig. Ein echter Knaller!	■■■ Mord ist sein Hobby. Aber meins nicht. Noch nicht ...	■■■■ Bewährte Qualität, aber mich rockt's nimmer so.	■■■ Mag ja gut sein, aber *Hitman* mag ich nicht.	■■■■■ Ich trainiere, um meinen Chef zu ermorden.	■■■ Ich mag geradlinige Action einfach lieber.	■■■ Hinterhältig und gemein! Erinnert mich an meine Ex.
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER									
	■■■■ So macht selbst mir ein Taktik-Spiel Spaß.	■■■■ Ein Spiel wie ein Vorschlag-hammer: hart aber cool.	■■■■■ Taktisch, aber dennoch fetzig. Sehr gut!	■■■ Interessant, ist mir aber trotz allem zu hektisch.	■■■■■ Der absolute Hammer! Da haut's mir die Soße raus!	■■■ Als typischer Einzelgänger ist mir das zu inteam.	■■■■■ Ist es zu hart, bist du zu schwach.	■■■■ Die Speicher-punkte sind aber ein grobes Foul!	■■■ Hier fehlt mir einfach die schnelle Action.
DARKSTAR ONE									
	■■■■ Endlich wieder so was wie *Freelancer*.	■■■■ Faszinierend. Fehlt nur die sprechende Bombe.	■■ Meiner Ansicht nach absoluter Kinderkram.	■■■■ Fast so gut wie mein geliebtes *Privateer*.	■■■■■ Der beste Weltraum-Shooter seit Jahren!	■■ Geh weg, das Weltall ist mir zu inhaltslos.	■■■ Der Weltraum ist so leer wie mein Gehirn. Neeee ...	■■■■ Action im All hab' ich seit *Starlancer* vermisst.	■■■■ Weltall? Da fühle ich mich wie ein Fisch im Wasser.
TRUE CRIME: STREETS OF NEW YORK									
	■■ Nee, das ging daneben. Von allem zu wenig.	■■■ So wird das nichts als Thronerbe von *GTA*.	■■■ Ganz nett, aber es fehlt das gewisse etwas.	■■ Mit sowas kann ich nichts anfangen.	■■■ Hat mich schon auf Konsole nicht so überzeugt.	■■■ Mal eben jemand aufmischen? Entspannend.	■■■ Nach Teil 1 habe ich nicht mehr erwartet.	■■ Ich mag schon *GTA* nicht so, warum also die Kopie?	■■ Wirkt auf mich wie eine schlechte *GTA*-Kopie.
RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS									
	■■■■ Respekt! Frische Ideen, tolle Technik.	■■ Sollen es doch alle gut finden, ich finde es öde.	■■■ Optisch brillant aber nicht mein Ding.	■■■■■ Endlich ein neues Szenario. Fantastisch!	■ Brauch ich so dringend, wie angezogene E3-Babes.	■■■■■ Schmeckt besser und länger als ein Wrigleys!	■ Nicht meins, nur der Name ist irgendwie lustig.	■ Für mich öde. Langweilig. Schnarchig. Fad.	■■■■■ Super Grafik, gute Idee, was will man mehr?
GUILD WARS: FACTIONS									
	■■■■ Saustarke Charakter-Duelle.	■■ Online-Rollenspiele sind der Untergang.	■ Pfff! Ein absolutes Memmen-spiel!	■■■■■ Ok, zwar nicht ganz *World of Warcraft*, aber fast.	■ Gehört genauso verboten wie WoW.	■■■■ Wenn ich doch nur mehr Zeit dafür hätte ...	■■ Wenigstens kostet es keine Gebühren.	■■■ Ganz nett, mir aber einfach zu zeitaufwändig.	■■■■ Gäbe es kein *WoW*, wäre ich ein *Guild-Wars*-Fanboy.
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5									
	■■■■■ Heftig! Aber ich beiße mich durch. Die Sucht ...	■■■ Hübsch, hübsch, aber für mich zu frustrierend.	■ Sauschwer und unglaublich langweilig.	■■■■ Für Fans supergeil, für alle anderen zu schwer.	■ Machen Sie das bitte mal kurz weg. Danke.	■■■■ Grundsätzlich cool, aber schwerer als meine Plauze.	■■ Ich warte auf *Dark Messiah*! Basta!	■■ Eigentlich geil, aber unfair. Ich warte auf einen Patch.	■■■ Wäre genau mein Ding. Aber warum so schwer?
DESPERADOS 2									
	■■■ Solide, aber rockt mich nicht mehr weg.	■■■■ Der Wilde Westen ist der Beste. Mir gefällt's.	■■■ Gefällt mir, obwohl es nicht mein Genre ist.	■■■ Ich mochte Teil 1 schon nicht, trotz Strategie.	■ Juckt mich genauso wenig wie *Commandos*.	■■■■ Dabei sah ich öfter mal neue Perspektiven.	■■■ Seit der *Deadwood*-Staffel bin ich Western-Fan.	■ Siehe *Rise of Nations*. Ferner: Ich grüße meine Mama.	■■■ Der angeblich wilde Westen ist mir zu lahm.

Das Gastspiel des Monats

Nach Frankfurt fahren wir gern. Besonders wenn es darum geht, Pokale beim PES MEDIA CUP 2006 einzusacken.

Dass unsere Zeitschriften-Konkurrenz nichts draufhat, ist kein Geheimnis. Doch auch wenn es nicht um Sex geht, haben PC ACTION-Redakteure gute Karten: Beim Pro Evolution Soccer Media Cup, zu dem Konami jährlich einlädt, schaffte es Jungspund Lukasz Ciszewski, mit Brasilien sowohl den Pokal für den dritten Platz als auch die Trophäe des Torschützenkönigs abzuräumen. Die Redaktion sagt: „Herzlichen Glückwunsch!" Nur Ralph Wollner schmollt noch, weil er im Spiel um Platz 3 beim 1:2 gegen Lukasz noch älter aussah als sonst. Joachim Hesse schied in der Vorrunde aus und wurde hingerichtet.



»Verleihung des „Porno-Oscars": Arbeitssieg.«

Von links: Wollner, Ciszewski, Hesse und Kameragott Michael Neubig.

Spielereferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

Titel	Hersteller	Test
ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	08/2005
Mafia	Illusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003
ACTION-ADVENTURE		
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Ubisoft	05/2005
Thief 3: Deadly Shadows	Ion Storm	07/2004
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006
ACTION-ROLLENSPIEL		
Deus Ex	Ion Storm	08/2000
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Irrational Games	06/2005
ADVENTURE		
Ankh	Deck 13	01/2006
Fahrenheit	Quantic Dreams	10/2005
Runaway	Pendulo Studios	12/2002
AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1503	Sunflowers	12/2002
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Siedler 5: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005
ECHTZEIT-STRATEGIE		
Age of Empires 3	Ensemble Studios	01/2006
DHdR: Schlacht um Mittelerde 2	EA Games	04/2006
Spellforce 2	Phenomic	05/2006
EGO-SHOOTER		
Far Cry	Crytek	05/2004
Half-Life 2	Valve	12/2004
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Novalogic	01/2002
Flight Simulator 2004	Microsoft	10/2003
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003
MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Digital Illusions	08/2005
Quake 4	Raven Software/id	12/2005
Unreal Tournament 2004	Epic/Digital Extremes	05/2004
ONLINE-ROLLENSPIEL		
Everquest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Factions	NC Soft	07/2006
World of Warcraft	Blizzard	02/2005
RENNSPIEL		
DTM Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simbin	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006
ROLLENSPIEL		
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006
Vampire: Bloodlines	Troika Games	02/2005
RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Firaxis	01/2006
Rome: Total War	Activision	11/2004
Heroes of Might and Magic 5	Nival Interactive	07/2006
SONSTIGE SIMULATIONEN		
Sid Meier's Pirates!	Firaxis	02/2005
Die Sims 2	Maxis	10/2004
The Movies	Lionhead	01/2006
SPORTMANAGER		
Anstoß 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006
SPORTSPIEL		
NBA Live 2006	EA Kanada	12/2005
NHL 06	EA Sports	11/2005
Pro Evolution Soccer 5	Konami	12/2005
TAKTIK-SHOOTER		
Ghost Recon: Adv. Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six 3: Raven Shield	Red Storm	11/2003
SWAT 4	Irrational Games	05/2005
WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Gilde	Jowood	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Railroad Tycoon 3	Pop Top Software	01/2004



Tod macht erfinderisch

Damit die Badewannenwassertemperatur angenehm warm bleibt, beglückt Nummer 47 sein Opfer mit einem heißen Toaster.

»Höflich: Einen Toast aussprechen.«

Extrablatt!

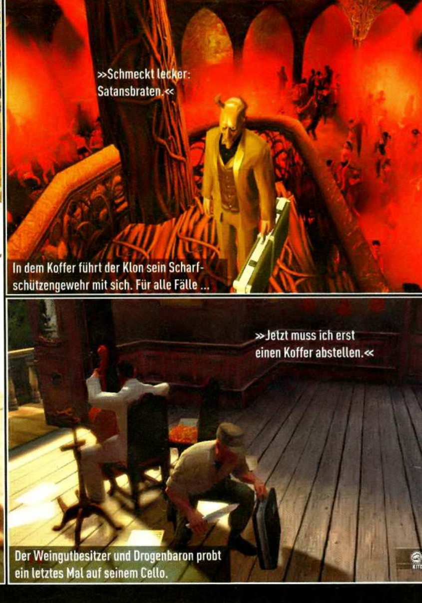
Hitman sorgt für Schlagzeilen. So oder so.

Nach jedem erledigten Auftrag bekommen Sie eine Abrechnung, wie gründlich Sie vorgegangen sind. Obendrein erhalten Sie einen feinen Zeitungsausschnitt, der die Geschehnisse kurz zusammenfasst. Haben Sie im typischen Hitman-Stil agiert, gibt es gute Kritiken wie „Lautloser Killer vergiftet Ölscheich". Wenn Sie sich allerdings aufführten wie die Axt im Walde, steht auf der Titelseite zum Beispiel „Psychopath tötet 63 Menschen". Außerdem ziert dann ein Phantombild die Zeitung und die nächsten Gegner erkennen Sie wesentlich schneller.



»Frauen sind leicht zu entflammen.« (außer bei Jo.)

Ein tragischer Unfall am Grill und die Millionärstochter ist heiß.



»Schmeckt lecker: Satansbraten.«

In dem Koffer führt der Klon sein Scharfschützengewehr mit sich. Für alle Fälle ...

»Jetzt muss ich erst einen Koffer abstellen.«

Der Weingutbesitzer und Drogenbaron probt ein letztes Mal auf seinem Cello.

Nummer 47 ist zurück: Noch nie zeigte sich der virtuelle Tod so facettenreich wie in HITMAN: BLOOD MONEY. Viel Spaß beim großen Sterben!

Es gibt Tage, an denen läuft alles schief. Das hätte sich der Oberarzt der Entzugsanstalt irgendwo in Kalifornien wohl auch gedacht – doch mit einem gebrochenen Genick geht das schlecht. Das Dilemma ging schon morgens los. Aus irgendeinem blöden Grund hatte sich der Leuchter von der Decke gelöst und einen Langzeitpatienten unter sich begraben. Nur zehn Minuten später flog der Gasherd im ersten Stock in die Luft und riss einen weiteren Insassen in den Pixeltod. Und dann erwürgte sich ein Prominenter auf der Hantelbank auch noch selbst – die Gewichte waren wohl zu schwer gewählt ... Zu guter Letzt traf es dann noch besagten Herrn Oberarzt. Der blieb wohl am Stuhl hängen und stürzte unglücklich über den Balkon gestürzt. Aua!

RÜCKKEHR DER KLONKRIEGER

Eingeweihte wissen, dass es sich bei den genannten Ereignissen nicht um eine Verkettung unglücklicher Umstände handelt: Schuld an allem ist mal wieder Klon Nummer 47, der ein unglaubliches Händchen dafür besitzt, Morde wie einen Unfall aussehen zu lassen. In diesem Punkt sind die Entwickler von IO Interactive so kreativ, dass sich sogar die Macher von *Final Destination* noch einiges abschneiden könnten. In *Blood Money* genießen Sie den Mattscheibentod nämlich in seiner bisher schönsten Form. Dabei zeichnet *Hitman* eine Spur roten Pixelsaftes quer über den Globus: Von der Pariser Oper bis hin zum chilenischen Weingut – nichts ist vor den Künsten des Killers sicher. Nicht mal das Weiße Haus ...

SEHR ANZÜGLICH

Wie gewohnt lenken Sie die Geschicke des Nobelanzugträgers aus der für das Genre üblichen Verfolgerperspektive. Trotz der typischen Maus-&-Tastatur-Steuerung dauert es selbst bei Fortgeschrittenen eine ganze Weile, sich mit den Funktionen und ihren Tücken vertraut zu machen. Dafür gibt es zum Glück die erste Mission, in der Sie die nötigsten Kniffe von einer freundlichen Kollegin per Funk erklärt bekommen. Der Rahmen für eine Lehrstunde könnte passender nicht sein: Ziel ist es, einen stillgelegten Freizeitpark zu infiltrieren und den korrupten Chef zur Strecke zu bringen. Überall im Park wimmelt es vor Gegenständen, die 47 gegen die Belegschaft einsetzen kann. Es verschafft mitunter Genugtuung, nervige

PC ACTION-Testlogbuch

Hitman: Blood Money

Der virtuelle Tod lauert an allen Ecken. Wir haben das komplette Abenteuer für Sie durchgespielt.



RALPH WOLLNER

FREITAG, 05.05.2006 | 9:30 Uhr

Endlich ist die Version auf dem Testrechner installiert. Nach einer Viertelstunde habe ich die Steuerung meinen Vorlieben angepasst und kann mit der ersten Mission beginnen. Am Anfang habe ich Probleme, in das Spiel zu finden. Zum Glück bekommt man beim ersten Auftrag jede Kleinigkeit erklärt. Da kann selbst ich eigentlich nichts falsch machen.

FREITAG, 05.05.2006 | 12:30 Uhr

Nachdem ich mich versichert habe, dass mein Mittagessen nicht vergiftet ist, schlage ich mir erstmal den Bauch voll. Mit gefülltem Magen versuche ich mich erneut an der zweiten Mission „Erntezeit". So richtig bin ich immer noch nicht im Spiel. Die vielen Möglichkeiten überfordern mich und ich weiß nicht so recht, welcher Weg der richtige ist. So ist das immer in meinem Leben.

FREITAG, 05.05.2006 | 15:20 Uhr

Jetzt habe ich den Dreh voll raus. Nachdem ich das Opernlevel „Der letzte Akt" bravourös gelöst habe, weiß ich genau, wie das Spiel tickt. In der Entzugsanstalt des Levels „Checken Sie aus?" erkenne ich mit meinem geübten Killerblick sofort, wie ich die Opfer am unauffälligsten aus dem Weg räume. Danach schließe ich im Auftrag „Ein neuer Anfang" Freundschaft mit der Heckenschere und richte ein Massaker an.

SAMSTAG, 06.05.2006 | 11:00 Uhr

Ausschlafen ist nicht, schließlich muss ich ein Attentat in „Spiel mir den Blues" verhindern – einem der stilvollsten Aufträge des Spiels. Mit feuchten Händen erledige ich die ausstehenden sieben Missionen und falle zur Geisterstunde ins Bett.

SONNTAG, 07.05.2006 | 11:30 Uhr

Zu Hause hält mich nichts! Mit meiner erarbeiteten Kohle kaufe ich mir alle Waffen samt der Zusatzteile. Jetzt spiele ich *Blood Money* noch einmal und haue kräftig auf den Putz. Das Leben ist schön!

DAS ROCKT DICH WEG!



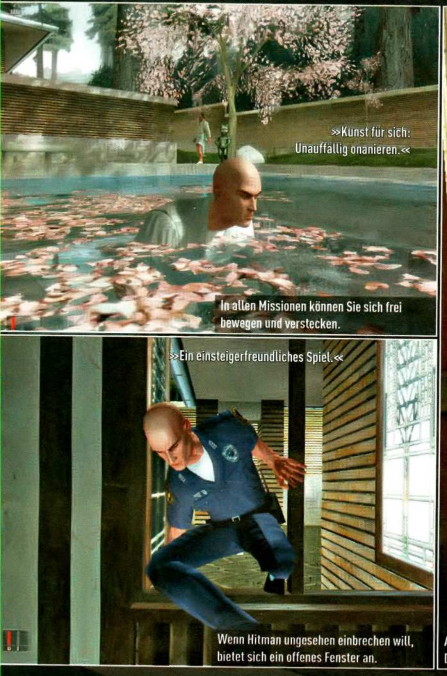
»Blöder Job: Ofenreiniger.«

Die Mordmöglichkeiten sind äußerst vielfältig.

DAS KOTZT DICH AN!

»Umzugskartons sind mies zu falten. Faltencreme kann helfen.«

Oft dauert es zu lange, die Karte zu studieren.



»Kunst für sich: Unauffällig onanieren.«

In allen Missionen können Sie sich frei bewegen und verstecken.

»Ein einsteigerfreundliches Spiel.«

Wenn Hitman ungesehen einbrechen will, bietet sich ein offenes Fenster an.



»Sie haben einen Rohrverleger bestellt?«

Angepasst für den amerikanischen Markt: Die Damen duschen mit Handtuch. Blöd!

Pixel-Wachleute mit dem Feuerlöscher zu traktieren oder – noch besser – einfach aus dem Fenster zu werfen. Das sieht nämlich wesentlich mehr nach Unfall aus und der Rest der Bande ist selbst dann nicht skeptisch, wenn sie den Leichnam finden. Hier erkennt man deutlich das Spielprinzip von *Blood Money*: Wer ein Auge für die Umgebung hat, macht kein einziges Mal von der Schusswaffe Gebrauch, sondern schickt seine Feinde auf die abstrusesten Arten ins virtuelle Jenseits. Ein solches Vorgehen macht sich auch in der Abrechnung am Ende der Levels bemerkbar: Für jedes Opfer, das nicht auf der Liste steht, bitten Ihre Auftraggeber Sie gnadenlos zur Kasse. Obenmdrauf gibt's auch noch eine schlechte Presse. Mehr dazu im Kasten „Extrablatt" (Seite 78).

AB IN DIE KISTE

Doch wozu dann die ganzen Knarren? Wenn die gesamte Bude von technisch modernsten Ballermännern wie M4 und W2000 nur so wimmelt, ist es doch eigentlich schade, wenn man nicht mal weiß, wie sie klingen. Aus diesem Grund ist uns auch hin und wieder die Hand ausgerutscht. In manchen Momenten hat es einfach was für sich, fünfe gerade sein zu lassen und die komplette Belegschaft eines Wachhäuschens mit der Automatikwumme zu Schweizer Käse zu verarbeiten. Das spart außerdem Zeit. Wer es nicht gar so wild treibt, kann die Sauerei im nachhinein auch noch wegräumen, denn in jeder Mission gibt es praktische Müllcontainer, Kühltruhen oder Vorratskisten (die coolen Kanaldeckel aus *Hitman: Contracts* gibt es nicht mehr). Wie groß sie auch aussehen: In jedes der Teile passt genau eine Person. In manchen Missionen gibt es aber prima Möglichkeiten, mehrere Opfer auf einmal loszuwerden: Ein Balkon über einer Steilklippe oder ein Weinkeller mit vielen leeren Gärbehältern sind bestens geeignet. Wenn Sie Ihre Opfer frei herumliegen lassen, riskieren Sie, dass eine Wache beim Rundgang etwas bemerkt und Alarm schlägt. Gegen die komplett aufgebrachte Belegschaft einer Mafia-Party hat selbst 47 trotz all der Edelwummen keine Chance. Wir vermuten den Sinn der Waffen sogar ganz woanders: Wenn Sie das

Gibt's das auch im echten Leben?

Ja, liebe Damen und Herren, Nummer 47 gibt es wirklich. Hier drei seiner bekanntesten Taten.

Fotos: action press

Lady Di



Die hübsche Prinzessin hatte ihren Segelflieger satt und wollte endlich wieder raus aus dem spießigen Palast. Doch weil Charlie früher buchte, schmuggelte sich Nummer 47 als Chauffeur ein.

Kurt Cobain



Eigentlich schlampig ausgeführt: Der ursprüngliche Plan war, dem Nirvana-Schreihals eine Bombe in den Gitarrenverstärker zu basteln. Die ging wegen des Playbacks aber niemals hoch.

John F. Kennedy



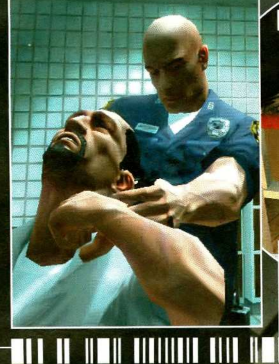
Solide Killerarbeit. Der Geheimbund der Illuminaten hatte schon lange ein Auge auf die Weltmacht geworfen. Nur durch ein Attentat auf JFK konnte der Weg zur Weltherrschaft frei gemacht werden.

So spielt sich *Hitman: Blood Money*

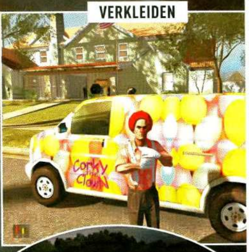
Top-Auftragskiller haben viel zu tun. Wir zeigen Ihnen, mit welchen Aktivitäten Nummer 47 seinen Tag verbringt.

FEINDE ELIMINIEREN

Das Herzstück des Spiels. Wie Sie die Belegschaft von der Mattscheibe fegen, bleibt Ihrer Fantasie überlassen. Ob mithilfe einer vergifteten Torte oder einem getarnten Unfall – alles ist möglich.



VERKLEIDEN



Auch wenn Nummer 47 in seinem Anzug adrett aussieht, fällt er damit meist schnell auf. Borgen Sie sich einfach andere Klamotten: Von der Bauarbeiterkluft bis zum Laborkittel steht Ihnen alles zur Verfügung.

TAKTIEREN

Wer blindlings drauflosstürmt, bekommt zur Strafe Punktabzug. Studieren Sie die Laufwege auf der Karte und planen Sie Ihre Vorgehensweise also genau.

LEUTE VERSCHWINDEN LASSEN

Lassen Sie Ihre Opfer einfach herumliegen, erregt das eventuell die Aufmerksamkeit der anderen Wachen. Deshalb verstauen Sie die Überreste in den dafür vorgesehenen Containern, die über die Levels verteilt sind

AUFTRÄGE ERFÜLLEN

Geld gibt es nur, wenn die Zielpersonen am Ende der Mission das Zeitliche segnen. Hier ist Ihr Einfallsreichtum gefragt – lassen Sie sich was Schönes einfallen ...

WAFFEN AUFPEPPEN

KRUGER SCHMIDT

Die Auftraggeber entlohnen Nummer 47 fürstlich. Die Gage stecken Sie am besten in Zusatzteile für Ihre Waffen oder kugelsichere Westen. Jetzt können Sie richtig die Puppen tanzen lassen.

düstere Abenteuer komplett durchgespielt haben, besitzen Sie so viel Asche, dass Sie sich eh jeden verfügbaren Schnickschnack wie etwa Laservisiere leisten können. Warum also nicht erneut und diesmal bis zu den Zähnen bewaffnet auf der Party erscheinen und richtig zum Tanz bitten?

WAS FÜR EIN UNGLÜCK!

Auch ohne Schusswaffeneinsatz ist die Handlung noch lange nichts für zarte Gemüter. Wenn eine zähe Wache partout nicht vom Eingang weichen will, kann man ja auch mit einer kleinen Betäubungsspritze nachhelfen. Die Animation, wie Hitman dem Ahnungslosen die Nadel in den Hals rammt, ist allerdings alles andere als niedlich. Na ja, immerhin schlafen die Burschen danach nur und Ihre Gage ist nicht gefährdet. Wenn Sie keine virtuellen Menschenleben vergeuden wollen, sollten Sie natürlich besonders vorsichtig sein und häufig von der durchgehend verfügbaren Speicherfunktion Gebrauch machen. Die einzige Möglichkeit, dass Gegner Sie nicht erspähen, ist ein mehr als regelmäßiger Blick auf die Levelkarte. Hier erkennen Sie Zivilisten und Wachmänner sofort an der farblichen Markierung. Aber auch die Zielpersonen und besondere Stellen (wie zum Beispiel Sicherungskästen und Verstecke) sind eingezeichnet. In manchen Levels dauert es lange, die Laufwege der Patrouillen zu studieren, sodass Sie mehr Zeit damit verbringen, auf eine unspektakuläre Karte zu glotzen, als sich fortzubewegen. Das ist vor allem dann nervig, wenn man den kurzen Moment verpasst, in dem die Wache Ihnen den Rücken zukehrt und Sie deshalb nochmal geschlagene drei Minuten im Schrank warten, bis sich die nächste Möglichkeit bietet. In dieser Zeit reißt einem schnell der Geduldsfaden und man neigt zu überhasteten Aktionen, die meist tödlich für 47 enden. Wenn Sie sich aber immer nur wie ein Streber aufführen, verpassen Sie einige Bonbons des Spiels. Wenn sich beispielsweise der Fahrer eines Müllwagens bei der Reparatur weit in die Presse reinbeugt, kann man fast nicht anders, als den Stinker im Vorbeigehen „aus Versehen" anzu-

Die technischen Höhepunkte der neuen Glacier-2.0-Engine:

1. **Soft-Shadows:** Dank ihrer weichen Kanten sehen die Schatten des Pixelpersonals sowie aller Objekte sehr realistisch aus.
2. **Normal-/Parallax-Maps:** Diese Texturen mit Tiefeninformationen lassen alle Objekte und Spielfiguren sehr plastisch erscheinen.
3. **Specular-/ Diffuse-Maps:** Für einen realistischen Look sorgen zusätzliche Texturschichten mit Glanzpunkten sowie einer Streulichtkomponente.
4. **Überstrahl-Effekt:** Dieser Leuchteffekt (Post-Processing-Effect) erlaubt ein Überlaufen des Lichts sowie ein erweitertes Lichtspektrum.
5. **Boid-System:** Das verbesserte Wegfindungssystem arbeitet schneller und effektiver, sodass teils sehr skurril aussehende Nichtspielercharaktere deutlich intelligenter und menschlicher agieren.

Da wir bei der Testversion keine Details einstellen konnten, gibt's lediglich einen Miniprüfstand.



Vergleich



Splinter Cell 3: Chaos Theory

PRO + CONTRA
- + Geniales Leveldesign
- + Tolle Spielsachen
- + Spitzenflair
- – Keine Schnellspeicherfunktion

90% EINZELSPIELER



Hitman: Blood Money

PRO + CONTRA
- + Sehr kreatives Spieldesign
- + Unglaublich stilvoll
- + Super Sound
- – Nervige Wartezeiten

85% EINZELSPIELER



Hitman: Contracts

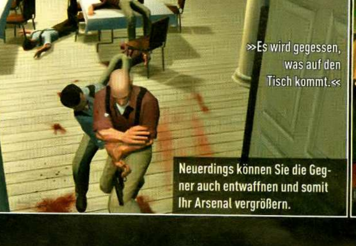
PRO + CONTRA
- + Packende Atmosphäre
- + Freies Spielerlebnis
- – Unnütze Waffen
- – Stellenweise zu schwer

82% EINZELSPIELER



Der prominente Insasse der Entzugsanstalt trainiert auf der Hantelbank. Zeit für einen kleinen Unfall.

»Gewichtsprobleme können tödlich sein.«



»Es wird gegessen, was auf den Tisch kommt.«

Neuerdings können Sie die Gegner auch entwaffnen und somit Ihr Arsenal vergrößern.



»Endlich hat Elmer Daffy Duck erwischt.«

Lassen Sie auch mal fünfe gerade sein und zeigen Sie den Passanten Ihre tollen Waffen.

rempeln. Das Geräusch, das Sie hören, nachdem 47 den Startknopf gedrückt hat, ist die paar verlorenen Dollar allemal locker wert. Autsch.

MACH SIE ALLE

Hitman hat Stil. Und was für einen! Auch wenn ringsherum das Chaos tobt – 47 bleibt cool. So zupft er nach jeder körperlichen Anstrengung seinen geliebten Zweiteiler zurecht, zeigt selbst in den derbsten Szenen keine Emotionen und verzieht auch dann nicht die Mine, wenn ein gutes Dutzend Projektile in seinem Rückgrat steckt. Na gut, vielleicht zuckt er kurz, aber mehr Regung gibt's wirklich nicht. Dieser Stil zieht sich durch das gesamte Spiel. So gibt es zum Beispiel Bonuspunkte, wenn Sie beim Verlassen des Levels den Anzug tragen. Wäre ja auch schade drum, schließlich kostet das edle Teil stolze 5.000 Dollar. Das macht die Sache aber noch kniffliger. Als Beispiel nehmen wir den Opern-Level: Ein Goldkehlchen und ein Abgeordneter stehen auf der Abschussliste. Obwohl 47 in seinem adretten Outfit locker in die Eingangshalle kommt, verwehrt ihm das Sicherheitspersonal den Zutritt zum inneren Bereich. Adleraugen bemerken sofort, dass sich wegen der Bühnenumbauten viele Arbeiter im Gebäude aufhalten. Da die Jungs auch mal austreten müssen, verstecken Sie sich einfach im Toilettenraum und warten, bis ein Angestellter seine Notdurft verrichtet. Jetzt schleichen Sie sich mit gezücktem Würgedraht oder Betäubungsspritze an den Ärmsten heran und legen den Schaffer flach. Sobald sich der Kerl nicht mehr rührt, streifen Sie seine Arbeitskluft über und verstecken den leblosen Körper. Jetzt gelangen Sie ungehindert in den Innenraum. Nachdem Sie den Auftrag erledigt haben und beide Opfer im Himmel Harfe spielen, schauen Sie nochmals im Klo vorbei, ziehen den Anzug an und verlassen den Tatort. Peng – 5.000 Dollar Extragage wandern auf das Killerkonto.

STUDENTENBUDE

Nummer 47 macht genau wie jeder PC ACTION-Redakteur mit seinem Job so viel Asche, dass er sich alles leisten könnte. Dennoch lebt der Dressman in einem Loch. Das ist aber egal, denn zu Hause ist Ihr Pixel-Fiesling sowieso nie – auch das hat er mit PC ACTION-Redakteuren gemein. Die Hintergrundgeschich-

Mord ist sein Hobby

Hitman hat nur eines im Sinn: Töten! Der Mordvirtuose bringt seine Opfer auf die abstrusesten Arten um die Ecke. Hier einige Beispiele.

Hobby Nr. 1: Leute überraschen



Nummer 47 weiß, wie man nerviges Wachpersonal aus dem Weg räumt. In den Levels finden Sie jede Menge Gegenstände, die sich bestens dafür eignen. Lassen Sie sich etwas einfallen.

Hobby Nr. 2: Aufräumen



Hitman ist ein sehr reinlicher Mensch. Niemals würde er die Umwelt verschmutzen. Deshalb räumt er die angefallenen Überreste anständig auf. Eine Müllpresse eignet sich optimal.

Hobby Nr. 3: Massieren

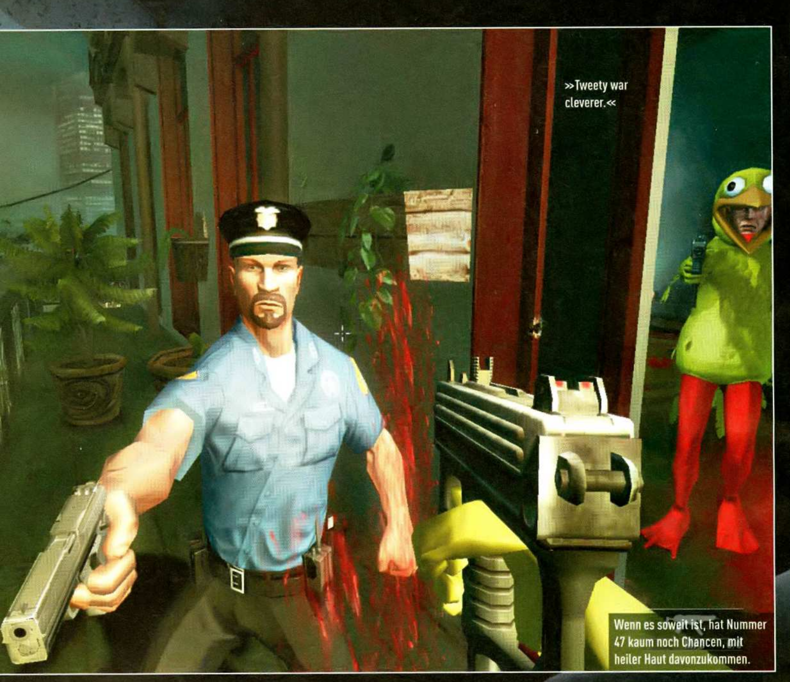


Wer freut sich nicht über eine spontane Massage? Hier ist der Anzugträger besonders talentiert. Mit dem Würgedraht knetet er die Belegschaft liebevoll durch. Die finden das richtig umwerfend!

Hobby Nr. 4: Für Stimmung sorgen



Hitman ist eine echte Stimmungskanone. Überall bringt er die Menschen zum Tanzen. Meistens ist es aber auch das Letzte, was sie tun. Sind ja zum Glück nur Mattscheibenmännchen ...



Wenn es soweit ist, hat Nummer 47 kaum noch Chancen, mit heiler Haut davonzukommen.

te führt Sie von einem Auftrag zum nächsten, für eine Pause im Versteck bleibt keine Zeit. Um nicht zuviel zu verraten, sagen wir Ihnen nur, dass ein gewitzter Rollstuhlfahrer unseren Glatzkopf mächtig auf dem Kieker hat ... Was es mit dem Typen wirklich auf sich hat, erfahren Sie im fulminanten Finale.

SCHÖNER STERBEN

In unserer Testversion konnten wir den Detailgrad nicht ändern und mussten uns an die Voreinstellung halten. Wir sind aber sicher, dass die meisten Effekte eingeschaltet sind und sich bis zur finalen Verkaufsversion nicht mehr viel tut. Ist auch egal, denn auf unserem Testrechner machte die Glacier-Engine bereits einen topfitten Eindruck. Feine Spiegeleffekte sowie jede Menge Bump Mapping lassen die Umgebungen dreidimensional und lebendig erscheinen. Die Animationen sämtlicher Personen sind geschmeidig, wirken sehr menschlich. Überhaupt hat es IO geschafft, den KI-Charakteren reichlich Leben einzuhauchen. Bei näherer Betrachtung bemerkt man die feinen Gesichtsanimationen, die sich an die jeweilige Situation anpassen. Laufen Sie etwa in passender Montur an einem Wächter vorbei, bekommen Sie ein nettes Grinsen zugeworfen, während eine geglückte Würgeattacke für einen verdutzten Blick aus großen Augen sorgt. Der knackige EAX-Sound unterstützt die Optik optimal: Auch wenn Sie die Gegner nicht sehen, ist es kein Problem, sie anhand der Schrittgeräusche zu orten. Schüsse und Explosionen klingen markerschütternd und für die Zivilisten gibt es sehr viele Sprachsamples, die bei einigen Personen allerdings nervig ausfallen. Hier empfehlen wir die Betäubungsspritze ...

Ralph Wollner

Info: www.hitman.com

»Die dänischen Fans werden bei der WM neugierig erwartet.«

Hobby Nr. 5: Doktor spielen


Da der Klon früher Dauergast am Berliner Bahnhof Zoo war, weiß er genau, wie man mit Spritzen umgeht. Ein kurzer Pieks in die Halsschlagader und schon weilt die Patrouille für immer im Land der Träume.

Hobby Nr. 6: In die Röhre gucken


Wenn der Tatort vor Wachleuten nur so wimmelt, lässt sich 47 nicht auf ein Handgemenge ein, sondern packt das Scharfschützengewehr aus. In wenigen Minuten liegt die Belegschaft flach.

JOACHIM HESSE



An den Tag, an dem ich Nummer 47 zum ersten Mal sah, erinnere ich mich, als sei es gestern gewesen. Er erstickte gerade einen Mann in einer Sauna und es war Liebe auf den ersten Blick. Normalerweise mag ich keine Glatzen, aber bei Hitman mache ich eine Ausnahme: Nummer 47 betrat einfach konkurrenzlos kompromisslos spielerisches Neuland. Ein Problem Polygonfiguren möglichst abartig in den Digitalhimmel zu verfrachten, dürfen Sie allerdings nicht hegen. Nach dem schwächeren dritten Teil freut es mich, dass Hitman nun wieder Vollgas gibt. Die Missionen waren selten besser und unmoralischer. Ich empfehle das Spiel allen Erwachsenen mit Sinn für schwarzen Humor. Der einzige Titel, der sich die Auszeichnung „Killerspiel" redlich verdient.

RALPH WOLLNER



Nummer 47 lebt! Nach dem für mich eher enttäuschenden *Contracts* läuft der Anzug-Held endlich wieder zur Hochform auf. Ich finde *Blood Money* sogar besser als den ersten Teil, denn im neuen Abenteuer sind meinen dunklen Fantasien kaum Grenzen gesetzt. Obwohl ich bei noch keinem Spiel so viel Zeit damit verbracht habe, meine Nase in eine langweilige Karte zu stecken, ist es eine ungeheure Befriedigung, den Tatort zu verlassen und lediglich eine qualmende Ruine zu hinterlassen. Natürlich war alles nur ein tragisches Unglück ... Durch die aufgepeppten Wummen ist der Wiederspielwert sehr hoch. Oder wollen Sie es sich entgehen lassen, mit einer voll ausgerüsteten MP4 auf eine Grillparty zu gehen? Erwachsene kaufen!



Hitman: Blood Money

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	26. Mai 2006
GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	IO Interactive
VERTRIEB	Eidos
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, DirectX 9.0c, Win 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Ein Killer ist (meistens) auf sich allein gestellt: Kein Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	84%
SOUND	89%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zu häufig Blicke auf die Karte nötig	- 8%
Schwieriger Einstieg	- 3%
Viele Waffen überflüssig	- 2%
Gegnerverhalten nicht immer logisch	- 2%

SEHR GUT
Extrem düsteres Schleichspiel mit sehr dichter Atmosphäre. Nichts für Kinder!

85% EINZELSPIELER



>>Oh, Nein! In meinem Helm-Display läuft *Reich & Schön!*<<

Bloß nicht den Geist aufgeben!

PC ACTION GOLD 7-2006

Das Ghost-Team ist zurück in der Zukunft! Im Jahr 2013 gerät in GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER die Welt aus den Fugen.

Wir können es nicht mehr hören. *„Ghost Recon: Advanced Warfighter (GRAW)*? Das ist doch dieses Xbox-360-Spiel, das jetzt auch für PC erschien!" Mann, da macht sich Ubisoft extra die Mühe und lässt eine exklusive, komplett eigenständige PC-Version entwickeln, und trotzdem schnallt es keiner. Die bereits im März erschienene Konsolenfassung bietet zwar die gleiche Story, doch ansonsten haben Sie es mit zwei völlig verschiedenen Spielen zu tun. Die PC-Fassung ist ein Hardcore-Taktik-Team-Ego-Shooter, während die Konsolenfassung ein taktisch angehauchtes Geballer ist, das Sie aus der Verfolgerperspektive erleben. Könnte man auch als *GRAW light* bezeichnen. Das trifft es sowieso recht gut. In der PC-Version ist nämlich irgendwie alles größer, detaillierter und einfach fetter. Man merkt jede Sekunde, dass sich die Entwickler gedacht haben: „Wie holen wir aus jedem Aspekt des Spiels das Maximale raus, um die verwöhnten PC-Säcke zufrieden zu stellen?"

MEXIKO OLÉ!

Sie übernehmen die Rolle von Scott Mitchell, dem Captain des Elite-Teams Ghost Recon. Die Ghost-Truppe soll ein Gipfeltreffen in Mexiko City sichern, an dem die Pixel-Präsidenten von Kanada, Mexiko und den USA teilnehmen. Mexikanische Rebellen greifen an und töten das kanadische Staatsoberhaupt. Es kommt aber noch fieser: Sowohl der US-Präsident als auch der me-

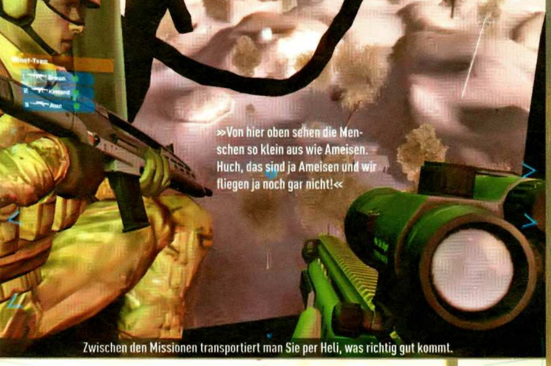
Cheaten im Pixel-Krieg!

Da *GRAW* in der nahen Zukunft spielt, kommt modernstes Kriegsgerät zum Einsatz. Zum Beispiel fliegende Drohnen, Live-Streams der Team-Helmkameras, Satellitenbilder der Schauplätze in Echtzeit und sogar Zielerkennung durch Mauern und Häuser hindurch. Den Pixel-Krieg der Zukunft gewinnt man also durch Wallhacks und Aimbots. Sauerei!

>>Der Renner in der Kunstszene: aus Forellen Waffen schnitzen.<<

Ihnen stehen die modernsten Waffen und Spielsachen zur Verfügung.

Viele der Waffen lassen sich mit Zusatzmodulen aufrüsten. Zum Beispiel Schalldämpfer, Granatenwerfer und so.



Zwischen den Missionen transportiert man Sie per Heli, was richtig gut kommt.



Explosionen sind nützlich, um gleich mehrere Terroristen auszuschalten.

xikanische Staatschef gelten fortan als vermisst. Jetzt können Sie sich den Rest ja wohl denken: Captain Mitchell (Sie!) und das Ghost-Team sollen retten, was noch zu retten ist. Das gesamte Spiel findet demnach in Mexiko City und Umgebung statt. Das bedeutet aber nicht, dass die Levels alle gleich aussehen. Mal liefern Sie sich Häuserkämpfe in den Straßenschluchten der Stadt, dann wieder ballern Sie sich durch Wellblech-Hüttensiedlungen, machen einen Abstecher ins Grüne, versuchen die Belagerung eines Parkhauses zu überleben, verteidigen die Botschaft, sollen Artilleriestellungen ausschalten. Selbst Missionen in fast absoluter Finsternis inklusive Nachtsichtgerät stehen an.

UNIVERSAL SOLDIER

Da *Ghost Recon: Advanced Warfighter* im Jahre 2013 spielt, also in naher Zukunft, sind die technischen Hilfsmittel der Geisterkrieger ziemlich imposant. Die Soldaten der Zukunft sind vernetzt und das hat gravierende Vorteile. Auf dem Monitor sehen Sie nicht nur, was Ihr Alter Ego Captain Mitchell gerade erspäht. Eine Schussrichtungsanzeige gibt jederzeit Aufschluss darüber, aus welcher Richtung die Feinde Sie gerade befeuern. Gleichzeitig befinden sich um das Fadenkreuz herum unauffällige Richtungspfeile, damit Sie jederzeit wissen, wo sich Ihre Leute und die Missionsziele befinden. In der oberen rechten Bildschirmecke laufen regelmäßig Videoübertragungen aus der Kommandozentrale. In der oberen linken Ecke wiederum sehen Sie die Helmkamera-Übertragungen Ihrer Kameraden. Noch toller ist, dass Sie sich wie bei einer Videokonferenz durch die Kameras schalten können. Entdecken Sie etwas Wichtiges auf dem Minibildschirm, wechseln Sie in den Vollbild-Modus. Jetzt erblicken Sie die jeweilige Übertragung in ihrer ganzen Pracht. Saupraktisch und vor allem extrem lässig.

SCHLAU GEMACHT

Dank Satellitenunterstützung dürfen Sie jederzeit in eine Taktik-Ansicht wechseln, die das derzeitige Einsatzgebiet in Echtzeit aus der Vogelperspektive zeigt. Von hier aus legen Sie etwa für jeden einzelnen Soldaten Wegpunkte an, bestimmen also minutiös die Marschroute der Kämpfer.

PC ACTION-Testlogbuch
Ghost Recon: Advanced Warfighter



Sackschwer, ohne Schnellspeicher-Funktion und trotzdem ein saugutes Spiel – meint der osmanische Traum. AHMET ISCITÜRK

Freitag, 05.05.2006 | 12:00 Uhr
Installation abgeschlossen! Ausnahmsweise komme ich sofort in die Gänge und bin gleich total überreizt. Das Spiel beginnt mit einem Fallschirm-Absprung. Ich segle auf Mexiko City herab, lande und lege ohne jegliche Ladezeiten los. Eine techisch imposante Leistung. Es dauert ein wenig, bis ich mich mit all den taktischen Möglichkeiten vertraut mache. Allerdings ruckelt das Spiel mit zehn bis zwanzig Fps vor sich hin. Ich deaktiviere die anisotrope Filterung und regle die Qualität der dynamischen Schatten runter. Jetzt geht es besser. Hab nicht viel Zeit und muss bis Sonntag komplett durch sein!

Freitag, 05.05.2006 | 14:00 Uhr
Verdammt, ist das Ding schwer! Ja, beim Pinkeln hebe ich mir immer einen Bruch. Jetzt aber raus aus dem Pissoir und wieder rein ins Testlabor! Der Schwierigkeitsgrad von *Ghost Recon: Advanced Warfighter* hat es ganz schön in sich. Da es keine Schnellspeicherfunktion gibt, wiederhole ich knifflige Passagen öfter als mir lieb ist. Mein Kollege Wollner sitzt neben mir und guckt blöd, während ich am laufenden Band den Löffel abgebe. Ich stelle mir vor, wie ich mir ein Abendkleid aus seiner Haut nähe.

Freitag, 05.05.2006 | 17:00 Uhr
Geil! Die Botschaft ist gerade in die Luft geflogen. Die Explosionen gehören echt zum Schärfsten, was Computerspiele zu bieten haben. Von überall strömen Gegner herbei, ich gerate in Panik, werfe versehentlich eine Granate gegen die Wand, sie prallt ab und ich bin tot. Wollner guckt wieder zu und hat seinen „Ich habe zu viel Heavy Metal gehört in meinem Leben"-Blick drauf. Ich kippe später ein Kilo Zucker in den Tank seines Motorrads. Eventuell stopfe ich noch eine Kartoffel in den Auspuff.

Freitag, 05.05.2006 | 22:00 Uhr
Eine Nachtmission! Ich bewege mich meist kriechend vorwärts, so wie ich das auch tue, wenn ich den Boss um Urlaub anbettle. Die Mission muss ich ohne Team absolvieren, dafür habe ich Zugriff auf eine Flug-Drohne. Zentimeter für Zentimeter arbeite ich mich vor. Die Gegner sehen mich oft schon dann, wenn ich noch nicht einmal bemerkt habe, dass überhaupt welche da sind. Ich bin ein dummes Schwein.

Samstag, 06.05.2006 | 03:05 Uhr
Cool! Ich darf jetzt zwei Panzern Befehle erteilen. Funktioniert gut. Die fetten Teile räumen kräftig auf. Bringt Abwechslung ins Spiel, was ja nie schadet. Verrecken tu ich aber immer noch regelmäßig. Wenigstens ist Kollege Wollner nicht mehr da.

Samstag, 06.05.2006 | 12:05 Uhr
Angriff auf den Palast! Da steppt der Bär, da geht es rund! Muss ich jetzt einfach mal kurz loswerden; Mich hat das Spiel so gefesselt, dass ich beim Zocken immer wieder vergaß, meine Notizen zu machen. Na ja, um diesen blöden Kasten hier zu füllen reicht es immer noch. Der Präsident persönlich gibt mir in dieser Mission einen Befehl, was mein Selbstwertgefühl erheblich steigert. Was ich da tun soll, sage ich nicht, sonst nehme ich ja das Finale vorweg. Ich bin halt ein dufter Typ, mit Gehirnmuskeln aus Stahl!

DAS ROCKT DICH WEG!



Hier geht es einfach nonstop ab. Aufwändigere Explosionen gibt es nirgendwo!

DAS KOTZT DICH AN!



In *GRAW* verrecken Sie wirklich im Minutentakt. Sackschwer ist beinahe milde ausgedrückt.

Schleichwerbung!

In *GRAW* wird schamlos Werbung gemacht. Doch das gab es in Spielen schon vorher.

Ghost Recon: Advanced Warfighter



Axe-Werbung: Deo! Will Ubisoft den Spielern da draußen sagen, dass sie stinken? Weil sie *Beyond Good & Evil* nicht gekauft haben? Hm, etwas kindisch, aber stört nicht wirklich.

Die Sims 2



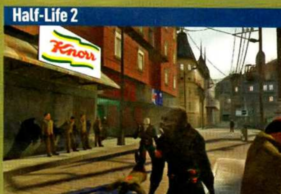
EA ist in Sachen Product Placement Weltmeister. In *Die Sims 2* war das Logo eines ganz bestimmten Limonadeherstellers besonders häufig zu sehen. Dabei schmeckt Pepsi Light viel besser und macht weniger fett.

Doom 3



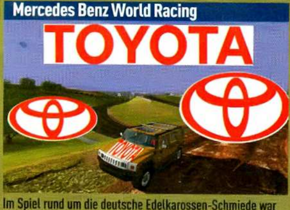
In Activisions *Doom 3* gab es nur eine Szene, in der Werbung zu sehen war. In einem Laborkomplex befand sich ein schwedischer Cheerleader-Zombie mit Nationalstolz. Klar, dass der mit Ikea-Logos wedelt.

Half-Life 2



City 17 ist ein hartes Pflaster. Die Leute sind unterdrückt und zu futtern gibt es auch nix Gescheites. Der Beweis: ein Tütensuppenhersteller-Plakat.

Mercedes Benz World Racing



Im Spiel rund um die deutsche Edelkarossen-Schmiede war das Logo eines japanischen Autoherstellers versteckt. Können Sie es entdecken?

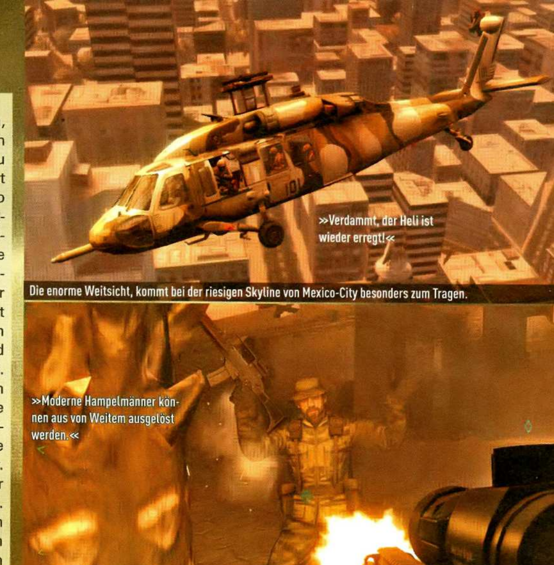
Natürlich ist es auch möglich, Befehle ans gesamte Team weiterzugeben, um Zeit zu sparen. Das funktioniert meist so gut, dass wir einfach so zum Spaß mal einen kompletten Abschnitt nur über die Taktik-Karte absolvierten. Hatte etwas von einem Echtzeit-Strategiespiel. Doch auch aus der Ego-Perspektive funktioniert das Befehligen zum großen Teil sehr gut. Mit dem Mausrad scrollen Sie durch das Team. Klicken Sie es an, erscheint ein Befehlsmenü. Hier erteilen Sie Marschbefehle, bitten um Deckung oder lassen spezifische Ziele angreifen und so weiter. Schön ist, dass die Männer sehr eigenständig handeln. Sagen wir mal, Sie befehlen einem Soldaten, er solle sich an einer 50 Meter entfernten Ecke postieren. Der setzt sich dann in Bewegung und schätzt die Situation selbstständig ein. Eventuell herumstehende Objekte nutzt er automatisch, um Gegnern keine direkte Schusslinie zu ermöglichen. Steht etwa eine Mülltonne an der von Ihnen bestimmten Zielecke, bezieht der Soldat in der Regel geduckt dahinter Stellung. Sie brauchen den Schergen also nicht extra mitteilen, dass sie sich am besten nicht erschießen lassen sollten. Hin und wieder haben die Jungs aber doch mal Aussetzer, bleiben irgendwo hängen und betteln geradezu darum, durch einen Gnadenschuss Erlösung zu finden. Die Feinde sind in der Regel ebenfalls gerissen, verfallen aber doch mal in plötzliche Taub oder Blindheit. Kennt man ja von anderen Shootern, was aber keine Entschuldigung ist.

SCHRITT FÜR SCHRITT

So, jetzt wo Sie generell im Bilde sind, widmen wir uns dem Kern. Zu allererst wollen wir die Spielmechanik durchleuchten. Fast jedes Level besteht aus einem gigantischen Gebiet, in dem Sie bestimmte Missionspunkte erreichen sollen. Wie das Ghost-Team dort hingelangt, bleibt allein Ihnen überlassen. Aber Vorsicht! Hinter jeder Ecke und jedem Busch, auf jedem Dach, in jedem Hauseingang könnte der virtuelle Feind lauern. Der ganze technische und taktische Schnickschnack ist also nicht bloße Effekthascherei, sondern überlebenswichtig. In *GRAW* arbeiten Sie sich buchstäblich Schritt für Schritt voran – beziehen Sie also jede Deckung und eventuelle Bedrohung in Ihre Planung ein! Da ist es praktisch, dass Sie die Wegpunkte auf der Taktik-Karte jederzeit versetzen können: Wenn Sie zum Beispiel im Eifer des Gefechts feststellen, dass der von Ihnen als sicher eingestufte Sammelpunkt von gegnerischen Panzern belagert ist. In älteren Tom-Clancy-Shootern war die Planungsphase ja eher auf den Anfang einer Mission beschränkt. Lustig ist, dass wir in anderen Ego-Shootern die Tasten fürs „Um die Ecke gucken" lächelnd ignoriert haben. *GRAW* hat uns diese Flausen gehörig ausgetrieben. Rennen und ballern? Vergessen Sie es! Während Sie sprinten können plötzlich auftauchende Feinde immer den Bildschirm-Tod bedeuten. Deshalb gewöhnt man sich ganz schnell daran, die Sprint-Taste nur dann zu nutzen, wenn man von einer Deckung zur nächsten eilen möchte. Sogar das simple Feuern mit einem Maschinengewehr erfordert Disziplin. Kurze, gezielte Salven sind angesagt, sonst treffen Sie alles, nur nicht ins Schwarze.

MITTENDRIN, BABY!

Einer der größten Pluspunkte von *GRAW* ist die ungemein dichte Atmosphäre. Normalerweise zaubert man die durch detailreiche Umgebungen, fette Zwischensequenzen, einen guten Soundtrack, viel Sprachausgabe oder lebendig wirkende Soundeffekte hervor. In diesem Spiel kommen aber weitere Stimmungsverstärker dazu. 1. Das Spiel schleudert Sie fast nie einfach ins Getümmel, wie es im Genre sonst so oft der Fall ist. So beginnen Sie *Ghost Recon* an Bord eines Transport-Flugzeugs, springen mit dem Fallschirm ab, flie-

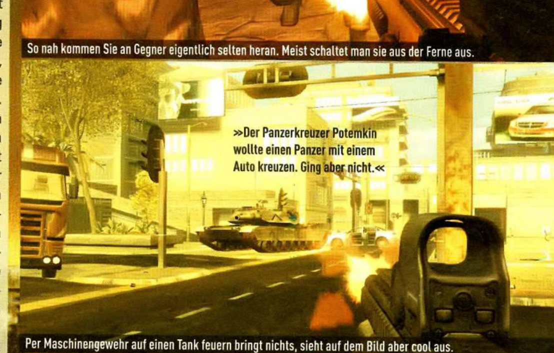


»Verdammt, der Heli ist wieder erregt!«

Die enorme Weitsicht, kommt bei der riesigen Skyline von Mexico-City besonders zum Tragen.

»Moderne Hampelmänner können aus von Weitem ausgelöst werden.«

So nah kommen Sie an Gegner eigentlich selten heran. Meist schaltet man sie aus der Ferne aus.



»Der Panzerkreuzer Potemkin wollte einen Panzer mit einem Auto kreuzen. Ging aber nicht.«

Per Maschinengewehr auf einen Tank feuern bringt nichts, sieht auf dem Bild aber cool aus.



So spielt sich Ghost Recon 3

Auf dieser genialen Taktikkarte planen Sie die Einsätze minutiös. Doch auch sonst hat Captain Scott Mitchell richtig viel zu tun. Krieg ist Stress.

1 Klar ballern Sie ausgiebig, sonst wäre *Ghost Recon: Advanced Warfighter* ja kein Shooter. Allerdings ist das Feuern hier fast schon eine Kunstform, denn nur wer gezielte, kurze Salven abgibt, trifft auch. Granaten- und Raketenwerfer bringen auch Grobmotorikern zahlreiche Erfolgserlebnisse.

2 Nicht nur über die Taktikkarte machen Sie Ihren Schergen Feuer unterm Hintern. Dank eines intuitiven Menüs geben Sie dem Team – und auf Wunsch auch einzelnen Soldaten – Befehle weiter. Funktioniert auch in Stresssituationen gut.

3 Zwischen und während Missionen finden Einsatzbesprechungen statt. Nicht nur, um die Story weiterzuspinnen, sondern auch der Atmosphäre wegen. So steigen Sie am Ende einer Mission in den Heli, erhalten Anweisungen und wenn Sie landen, beginnt bereits die neue Mission.

4 Als Soldat der Zukunft haben Sie einige elektronische Hilfsmittel. Flugdrohnen, Satellitenbilder in Echtzeit, Kamera-Übertragungen aus den Helmen der Teammitglieder, Gegnererkennung durch Wände und so weiter. Krieg ist in Zukunft beinahe ein Videospiel. So, damit haben wir mal wieder was Sozialkritisches gesagt.

5 Es war zwar nicht unsere Lieblingsbeschäftigung, aber ganz sicher eine der Hauptbeschäftigungen, denn in *GRAW* verrecken auch geübte Spieler am laufenden Band. Besonders krasse Stellen kriegt man erst hin, nachdem man sie ein paar Mal wiederholt hat. Schnellspeicherfunktion, wo bist du, wenn man dich braucht?

gen durch die Wolkendecke, schweben auf Mexiko City herab, landen und legen sofort los, ohne dass Ladepausen Sie unterbrechen. Alle weiteren Levels sind miteinander verknüpft. Zum Beispiel dadurch, dass ein Helikopter Sie am Ende abholt, Ihr digitales Pendant während des Fluges die Einsatzbesprechung führt und dann am neuen Einsatzort landet. Klingt vielleicht unwichtig, aber der Stimmung ist dassehr zuträglich. Die wackeligen Helmkamera-Übertragungen könnten auch CNN-Berichten aus Krisengebieten entsprungen sein, so echt wirken sie. Dafür kriegen die Entwickler beim nächsten Redaktionsbesuch ein Bussi. Hehe!

WENIGER IST MEHR, SOLDAT!

Die Ghosts können nicht unbegrenzt Krempel mit sich führen, nur drei Waffen auf einmal, um genau zu sein. Generell ist deren Auswahl überschaubar. Vermisst haben wir trotzdem nichts, Ausnahme: Rauchgranaten. In der Konsolenversion sind diese nämlich enthalten und sehr nützlich, um beispielsweise große, offene Plätze sicher zu überqueren. Ansonsten sind die Waffen top. Vier Sturmgewehre lassen sich optional mit Schalldämpfern, Zieloptik oder Granatwerfern ausstatten. Dann gibt es noch Scharfschützen-Wummen, Pistolen, Maschinenpistolen, Panzerfäuste und Granaten. Gegnerische Waffen lassen sich übrigens nicht aufheben, fordern aber bestimmte Munitionsmagazine, die mit den Waffen der Ghost-Buben kompatibel sind. Wechseln Sie ein Magazin, kommt wieder der Realismus zum Tragen. Haben Sie etwa gerade zwölf Schuss im Magazin und stecken ein neues mit 30 Schuß rein, stehen Ihnen auch nur 30 blaue Bohnen zur Verfügung. Die restlichen Patronen aus dem alten Magazin sind futsch.

FETTE TEILE KOMMANDIEREN

Dass Sie Soldaten befehligen, ist bekannt. Darüber hinaus haben Sie hin und wieder das Kommando über eine fliegende Überwachungsdrohne, die Sie wie einen Späher einsetzen. Richtig schön ist es, wenn Sie Panzer befehligen. Die Stahlteile blasen gegnerische Stellungen nicht nur viel schneller ins Nirwana, sondern eignen sich hervorragend als mobile Schutzschilde. Zu leicht ist das Spiel dadurch aber zu keinem Zeitpunkt, eher trifft das Gegenteil zu: *GRAW* ist sackschwer! Einige Abschnitte schafften wir erst nach mehreren Versuchen – und das auch nur, weil wir bereits wussten, was uns erwartet. Dass es keine Schnellspeicherfunktion, sondern nur automatische Speicherpunkte gibt, macht die Sache nicht einfacher. Da diese außerdem sehr sparsam eingesetzt sind, kommt es nicht selten vor, dass man zehnminütige Hammer-Passagen gleich mehrmals wiederholt. Zivilisiert gesagt: Ganz große Scheiße! Eingefleischte Schleich-Onkels mit Engelsgeduld sehen darüber vielleicht achselzuckend hinweg. Bei uns weckte das aber den Wunsch, den Entwickler spitzen Bambus-Reisig unter die Fingernägel zu treiben.

DA GLOTZT DU!

Technisch gesehen ist *Ghost Recon: Advanced Warfighter* wirklich beeindruckend. So sorgt das momentan angesagte HDR-Rendering dafür, dass Sie im staubigen Mexiko immer wieder das Gefühl haben, dass die Sonne Sie blendet. Die Umgebungsgrafik ist de-



»„Soll ich dich decken?" – „Nein."«

Wer seine Leute vorschickt, lebt länger. Stirbt ein Untergebener, geht es weiter. Stirbt der Anführer, ist das Spiel vorbei.

tailliert und die Auswirkungen des Pixel-Krieges hinterlassen deutliche Spuren. Palmen verlieren bei Beschuss Blätter und Müll kullern durch die Gegend, Putz bröckelt von Häuserwänden und alles Denkbare fliegt physikalisch korrekt durch die Luft. Feuern Sie etwa auf ein herumstehendes Auto, entweicht die Luft aus den Reifen, die Karre sackt tiefer und sogar die Türen fallen ab. Das nennen wir Liebe zum Detail! Andererseits verwundert es, dass man zum Beispiel nicht durch Zaunlücken ballern kann. Sie schielen zwar hindurch, aber eine unsichtbare Barriere hält die Kugeln zurück. Außerdem rennen niemals Zivilisten durch die Gegend. Wie viele Menschen leben noch mal in Mexiko City? 8,7 Millionen Einwohner in der eigentlichen Stadt und rund 22 Millionen in der Agglomeration ... Hm! Das ist doof und das die schicke Optik ihren Preis hat ebenfalls. Ein Rechner mit drei Gigahertz, einem Gigabyte Speicher und einer Geforce 6800 Ultra ist ja eigentlich eine ganz ordentliche Kiste. Trotzdem ruckelte das Spiel selbst mit nur mittleren Texturdetails. Das Einstellen hoher Texturdetails erlaubt das Spiel erst ab einer richtig fetten Grafikkarte mit 512 Megabyte Arbeitsspeicher. Vor allem bei hoher Gegnerdichte oder dicken Explosionen ging die Framerate in den Keller. Dafür ist der Sound über jeden Zweifel erhaben. Die geniale Mucke passt sich dynamisch dem Geschehen an, die Waffen klingen super, die Funksprüche und spanisches Kauderwelsch brüllende Feinde passen und die deutsche Sprachausgabe ist vorbildlich.

JETZT IST PARTYZEIT!

Die Einzelspieler-Kampagne sollte Sie rund 15 Stunden beschäftigen. Unfreiwillige Wiederholungen inklusive. Die Entwickler haben zusätzlich einen Koop-Modus integriert, in dem bis zu vier Spieler an der Kampagne teilnehmen. Einer der Spieler übernimmt dabei die Rolle des Anführers, hat Zugriff auf die Taktik-Ansicht und darf Befehle erteilen. Nicht so prickelnd: Die Mission gilt als gescheitert, wenn der Anführer stirbt. Wieso kann keiner der restlichen drei Zocker die Rolle übernehmen? Darüber hinaus enthält *GRAW* einen Belagerungs-Modus, der an *Star Wars: Battlefront* oder *Battlefield 1942* erinnert. Es gilt, Zonen der Karte zu erobern. Allerdings dürfen Sie nur Zonen einnehmen, die an bereits eroberte Regionen angrenzen. Bis zu 32 Spieler sind bei diesem Modus zugelassen. Das ist echt ganz nett, kann aber mit dem Koop-Modus nicht mithalten. Geschafft! Jetzt wissen Sie alles Relevante über *Ghost Recon: Advanced Warfighter*. Ein Spiel nicht ohne Fehler, aber dennoch stellt es die Krone der teambasierten Taktik-Shooter dar. Dafür gibt es zum Bussi auch noch unser Prädikat. Respekt! Ahmet Iscitürk

Info: www.ghostrecon.com



AHMET ISCITÜRK

Verdammt! Neulich war der Chef der *GRAW*-Entwickler bei uns im Haus. Hätte ich damals gewusst, dass die automatischen Speicherpunkte so unfair gesetzt sind, hätte ich ihn dafür bestrafen können. Jetzt bleibt mir nix weiter übrig, als mich wild fluchend durch das Spiel zu quetschen. Doch meine Beharrlichkeit zahlte sich jedes Mal aus. Ein intensiveres Taktik-Shooter-Erlebnis gibt es nämlich nicht. Um das permanente Angstgefühl zu steigern, müsste man die *GRAW*-Zocker beim virtuellen Ableben schon mit Elektroschocks peinigen. Mir ging dauernd die Pumpe, oft geriet ich sogar in Panik, wenn ich unter plötzlichem Beschuss stand. Hoffentlich muss ich nie in einen echten Krieg ziehen. Dann wären wir verloren!



HARALD FRÄNKEL

Keine Ahnung, wie oft ich als bekennendes Weichei das bereits gepredigt habe: Liebe Entwickler, warum darf ich nicht wenigstens im niedrigsten Schwierigkeitsgrad speichern wann ich mag? Das ist verdammt noch mal *mein* Spiel, ich habe dafür bezahlt! Na ja, rein theoretisch =;o). Jedenfalls möchte *ich* entscheiden, wie schwierig ich's gern hätte. Es kommt noch so weit, dass man bei Film-DVDs nur pinkeln gehen kann, wenn's Herr Regisseur gestattet. Abgesehen davon hatte ich mit *Ghost Recon* eine sehr schöne Zeit. Dabei hat mich der Koop-Modus am meisten gerockt. Ich zwang drei Praktikanten zur Teilnahme. Klar wollen die Samstagnacht lieber in die Disco, aber wenn ich ballern will, haben Brotzeitholer eben Pech gehabt.

Vergleich



Ghost Recon 3

PRO + CONTRA
- + Nette Hightech-Spielereien
- + Tolle Atmosphäre
- − Kein Schnellspeichern
- − Sackschwer

86% EINZELSPIELER



SWAT 4

PRO + CONTRA
- + Schöne Atmosphäre
- + Guter Wiederspielwert
- − Doofe Teamkameraden
- − Keine echte Story

73% EINZELSPIELER



Rainbow Six: Lockdown

PRO + CONTRA
- + Lange Spieldauer
- + Ausrüstungsvielfalt
- − Blöde KI
- − Keine Planungsphase

64% EINZELSPIELER



Ghost Recon 3

PREIS	Ca. € 49,-
TERMIN	2. Mai 2006
GENRE	Taktik-Shooter
ENTWICKLER	GRIN
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GByte RAM, 5 GByte HD, Windows 2000, DirectX 9.0c

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Koop-Modus für bis zu vier, Belagerungs-Modus für bis zu 32 Spieler, 1 Spieler pro CD.

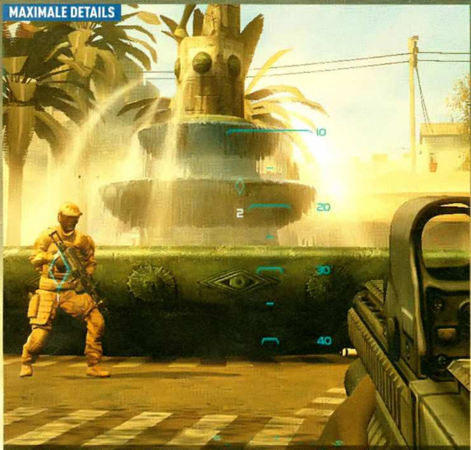
PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	88%
SOUND	90%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	89%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
− Keine Schnellspeicherfunktion	- 5%
− Einige Stellen nur durch mehrmaliges Spielen schaffbar	- 5%
− Hin und wieder KI-Aussetzer	- 2%
− Ein paar Designschwächen (kein Schießen durch Zaunlücken)	- 2%

SEHR GUT
Der König der teambasierten Taktik-Shooter. Knallhart, atmosphärisch dicht, stark!

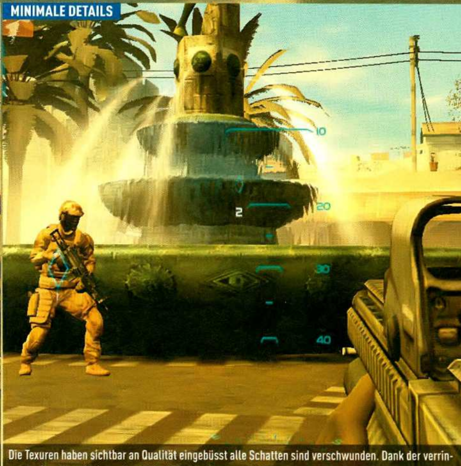
86% EINZELSPIELER

Prüfstand: Ghost Recon 3

Sie wollen bei GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER den rücksichtslosen Rebellen den Garaus machen und dabei die exzellente Optik und Physik-Simulation ohne Einschränkungen genießen? Dann ist leistungsstarke Hardware gefragt!



Alle Texturen haben eine hohen Detailgrad und wirken sehr plastisch. Die Beleuchtung ist aufwendig, inklusive Überstrahleffet. Dank der hohe Effekt-Qualität wird das Pixelnass sehr realistisch gerendert.



Die Texuren haben sichtbar an Qualität eingebüsst alle Schatten sind verschwunden. Dank der verringerten Anzahl an Lichtquellen fällt die Beleuchtung schlicht aus, genau so wie die Wasserdarstellung.

Tuning-Tipps

Um *Ghost Recon Advanced Warfighter* in 1.024x768 mit allen Details spielen zu können benötigen Sie:

- 3,2 GHz
- 1.024 MByte RAM
- Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL mit 512 MByte Grafikspeicher

Mit 2 GHz, 512 MByte Speicher und Radeon 9600 XT/Geforce 6600 sollten:

- Eine Bildschirmauflösung von 800x600 auswählen
- Unter „Qualität d. Texturen" „Niedrig" einstellen
- Eine Trilineare Texturfilterung wählen
- Die „Qualität d. Effekte" auf „Niedrig" setzen
- Die dynamischen Schatten ausstellen
- Die Option „Dynamisches Licht" deaktivieren
- Die „Nachteffekte" auf „Niedrig" stellen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Radeon X800/ Geforce 6600 GT sollten Sie:

- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Unter „Qualität d. Texturen" „Mittel" einstellen
- Die Texturfilterung auf „Trilinear" setzen
- Bei der Qualität der Effekte „Mittel" auswählen
- Die dynamischen Schatten sowie das dynamische Licht ausschalten
- Die Nachteffekte auf „Mittel" setzen

Mit 3,5 GHz, 1.024 MByte RAM und Geforce 7800 GTX/Radeon 1800 XT mit 512 MByte Grafik-RAM sollten Sie:

- Als Bildschrimauflösung 1.280x1.024 auswählen
- Die Qualität der Texturen auf „Hoch" setzen
- Bei der Texturfilterung „Anisotrop 8x" einstellen
- Eine hohe Qualität für die Effekte wählen
- Die dynamischen Schatten auf den Wert „Hoch" setzen
- Die Option „Dynamisches Licht" einschalten
- Die Nachteffekte auf „Hoch" setzen

Das Grafik-Options-Menü von *Ghost Recon Advance Warfighter*

1 Auflösung: Da die Auflösung die Performance beeinflusst, reduzieren Sie diese bei einer schwachen Grafikkarte (Radeon 9600 XT/Geforce 6600) auf 800x600. Ab Radeon X800/Geforce 6600 GT können Sie 1.024x768, ab Radeon X1800 XT/Geforce 7800 GTX 1.280x1.024 auswählen.

2 Qualität der Texturen: Je höher die Texturqualität desto mehr muss Ihre Grafikkarte ackern. Für die Option „Mittel" ist bereits eine Radeon X800/Geforce 6600 GT ausreichend leistungsstark. Für die Einstellung „Hoch" solte allerdings eine Grafikkarte mit 512 MByte Video-RAM wie eine Geforce 7800 GT/GTX oder Radeon X1800 XL/XT in Ihrem PC stecken.

3 Texturfilterung: Spielen Sie mit einem High-End-3D-Beschleuniger sollten Sie statt „Trilinear" „Anisotop 4x" oder „Anisotrop 8x" wählen.

4 Qualtität der Effekte: Die höchste Qualitätsstufe für Effekte wie Rauch oder umherfliegende Trümmerteile garantiert erst eine 3,2-GHz-CPU.

5 Dynamische Schatten: Diese besondere Schattendarstellung kostet viel Grafik-Rechenleistung. Daher erst ab Geforce 7800 GT aktivieren.

6 Dynamisches Licht: Für eine hochwertige, dynamische Beleuchtung benötigen Sie mindestens eine Geforce 7800 GT/Radeon X 1800 XL.

7 Nachteffekte: Spieler mit einer Radeon 9600 XT/Geforce 6600 sollen aus Performancegründen hier unbedingt „Niedrig" einstellen.

Spielstände	Spiel	Steuerung	Grafik
1 Auflösung	1280x1024@85	Vollbild	✓
	Erw. Einstell. ausblenden		
2 Qualität d. Texturen	Mittel	Autom. Erkennung	
3 Texturenfilterung	Trilinear		
4 Qualität d. Effekte	Hoch		
Helligkeit	1.00		
5 Dynamische Schatten	Hoch		
6 Dynamisches Licht	✓		
7 Nacheffekte	Hoch		
Bildseitenverhältnis	Autom.		

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü wird ein vierfacher anisotroper Filter aktiviert.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Nee, lass ma! | Mies | Noch okay | Okay | Gut | Sehr gut | Optimal

GRAFIKKARTEN ▶		EINSTEIGER-PC		AUFSTEIGER-PC		ZOCKER-PC		HIGH-END-PC	
		Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	
▼PROZESSOREN		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								
ab 3.500 MHz oder Athlon 64 3.500+	MIN. DETAILS								
	MAX. DETAILS								

RAM ▼

256 MByte	512 MByte
1.024 MByte	2.048 MByte

LEISTUNGSMERKMALE

Um in den Genuss der erstklassigen Physik zu kommen müssen mindestens ein 3,2-GHz-Prozessor sowie ein MByte RAM in Ihrem Rechner verbaut sein. Für die sehnswerte Optik mit allen Details in 1.024x768 ist erst eine Geforce 7800 GT/ Radeon X1800 XL mit 512 MByte Videospeicher ausreichend leistungsstark. Spielen Sie mit der Agia-Physx-Karte, sehen die Physik-Effekte noch deutlich besser aus.

Ihr Schiff, die Darkstar One, lässt sich im weiteren Spielverlauf aufmotzen.

»Frage an die Klugscheißer des PCX-Forums: Ist es sinnlos, an einem mit Lichtgeschwindigkeit reisenden Raumschiff Scheinwerfer anzubringen?«

Scheine im Weltall

AUF DVD
VIDEO

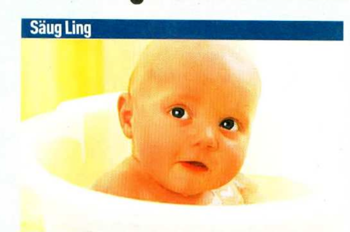
Geld verdienen, das Schiff aufmotzen, Raumschlachten dominieren! DARKSTAR ONE gibt Weltraum-Shooter-Fans das, was sie brauchen.

Wir sind auf dem Weg ins Mingin-System. Unser Bordcomputer führt das von Monarchen regierte Gebiet als reiches Industriesystem auf. Besonders gut: Der Handel mit Androiden und Luxusgütern ist hier verboten. Da passt es ja prächtig, dass wir zufällig genau dieses Zeugs an Bord haben. Solche Schmuggelware kann man bei zwielichtigen Typen für eine Menge Credits verhökern. Man muss nur aufpassen, dass die Polizei-Gleiter einen nicht vor dem Andocken an die Handelsstation scannen. Sonst hat man die Polente am After und darf Strafe zahlen. Wir haben Glück, landen auf der Station und verkaufen die heiße Ware für einen Haufen Zaster. Bei der Gelegenheit fällt uns wieder auf, wie schön einfach das Handelssystem von *Darkstar One* gestrickt ist. Zwar ist Ascarons Weltraum-Shooter primär auf Action ausgelegt, doch die Entwickler ließen es sich nicht nehmen, die Wirtschaftsmechanik von *Port Royale 2* einzubauen – allerdings in vereinfachter Form. Diese simuliert Angebot und Nachfrage: Ist eine Ware in einem bestimmten System knapp, steigt der Preis. Klar, dass wir fiesen Säcke gleich mal für künstliche Verknappung sorgen, in dem wir ankommende Frachter unter Beschuss und deren Container unter Beschlag nehmen. Wieso ist es immer so ver-

Die erfolgreichsten Aliens der Welt!

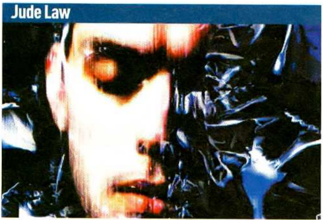
Sie ballern nicht nur Raumschiffe zu Klump: Es geht in *Darkstar One* auch darum, Zaster zu verdienen. Deshalb stellen wir Ihnen hier mal die reichsten Außerirdischen vor.

Säug Ling



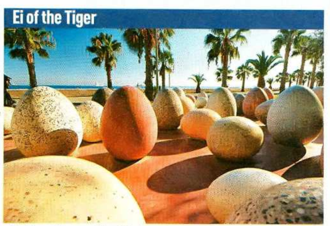
Der Alkoholschmuggler Säug Ling kommt vom Planeten B-Soffn und verdient jährlich umgerechnet 40 Milliarden Euro. Er wohnt und arbeitet in einem Bierglas, hat also einen an der Klatsche. Aber wer braucht schon Verstand, wenn er Kohle hat?

Jude Law

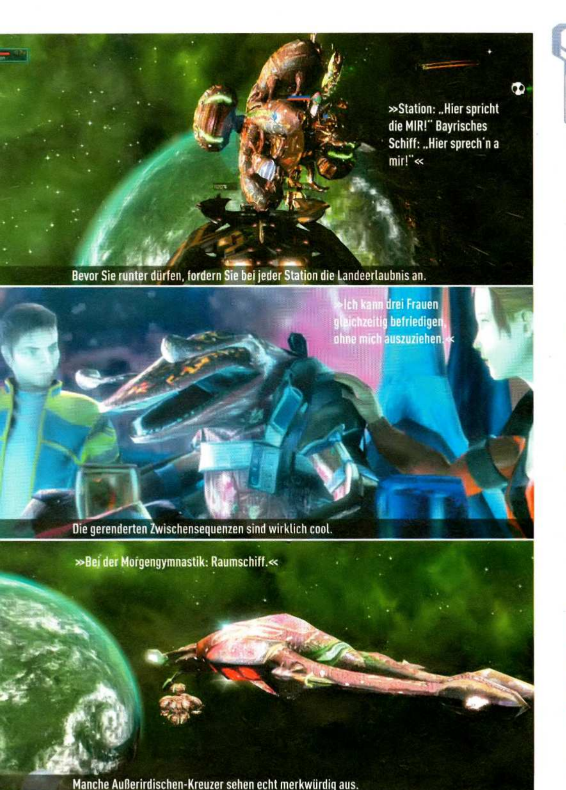


Wie sein Name schon vermuten lässt, vertritt der millionenschwere Jude Law die Interessen israelischer Geschäftsleute. Bevor Law ins Anwalts-Geschäft einstieg, verdingte er sich als Schauspieler, sein Agent war damals sein Bruder Lude Law.

Ei of the Tiger



Auf dem Planeten Klöt-N fallen den Tigern jedes Jahr zur Brunft die Eier aus der Hose. Daraufhin verenden die Könige des Dschungels. Die Eier wachsen heran, ernähren sich von den Tiger-Kadavern und verkaufen die Felle, was ihnen Milliarden einbringt.



Bevor Sie runter dürfen, fordern Sie bei jeder Station die Landeerlaubnis an.

Die gerenderten Zwischensequenzen sind wirklich cool.

Manche Außerirdischen-Kreuzer sehen echt merkwürdig aus.

PC ACTION-Testlogbuch

Darkstar One

Endlich wieder ein anständiger Weltraum-Shooter. Trotz einiger Mängel lockt Sie ein sehr gutes Spiel.

AHMET ISCITÜRK



DIENSTAG, 02.05.2006 | 9:30 Uhr
Es ist da! Ich habe ja bereits die Beta gespielt, daher weiß ich, was mich erwartet. Aus genau diesem Grund freue ich mich wie ein kleines Kind. Schon seit frühester Jugend liebe ich dieses Genre fast so sehr wie mich selbst.

DIENSTAG, 02.05.2006 | 15:30 Uhr
Tutorial und Trainingseinsätze liegen hinter mir, genau wie die Alte, die ich letzte Nacht abgeschleppt habe. Hoffentlich kriecht die verkaterte Milchkuh bald aus meinem Bett und haut ab, damit ich in Ruhe weiterzocken kann.

MITTWOCH, 03.05.2006 | 11:30 Uhr
Mittlerweile habe ich einige Sternensysteme bereist, die Karte des Bordomputers wird immer voller. Wenn das so weitergeht, dann dürfte die Übersicht der Karte ziemlich leiden. Mal abwarten. Die letzten zwei Stunden habe ich ausschließlich geschmuggelt, Kohle eingesackt und Artefakte gesucht. Widme mich jetzt wieder den Story-Missionen, denn die Geschichte ist wirklich spannend erzählt.

FREITAG, 05.05.2006 | 3:30 Uhr
Verdammt! Ich bin süchtig und kann nicht aufhören! Ich grase Systeme nach Piratenbanden ab, rüste mein Schiff auf und freue mich des Lebens. Zwischendurch gebe ich mich der Story hin. Die Tatsache, dass alle Systeme sich ziemlich ähneln, beginnt zu nerven. Ebenso, dass die Karte mittlerweile echt unübersichtlich ist.

DIENSTAG, 09.05.2006 | 17:45 Uhr
Über die Hälfte des Spiels ist absolviert. Die Motivation lässt ein wenig nach, weil man trotz vieler Möglichkeiten genau genommen immer zu denselben Tätigkeiten verdonnert ist. Ein paar Minispiele mehr hätten Abhilfe geschafft ...

DAS ROCKT DICH WEG!



Gigantische Raumschlachten sind immer gut.

DAS KOTZT DICH AN!



Spielablauf und Umgebung fehlt die Abwechslung.

dammt verlockend, ein mieses Schwein zu sein?

UNENDLICHE MÖGLICHKEITEN?
Wie bereits erwähnt: *Darkstar One* ist in erster Linie ein Shooter. Sie fliegen mit Ihrem Schiff durch rund 330 (!) Sternen-Systeme und versuchen, den Tod Ihres Vaters aufzuklären. Gleich zu Beginn des Spiels erfahren Sie nämlich, dass da jemand kräftig nachgeholfen hat. Das Einzige, was Papa Ihnen außer ein paar warmen Gedanken hinterließ, ist ein ganz besonderes Schiff: die Darkstar One. Die Mühle erinnert an eine Rollenspiel-Figur, die Sie mit der Zeit immer weiter ausbauen, spezialisieren und aufmotzen. Dazu aber mehr im Kasten „Das ist die Schüssel zum Glück!" (unten). Mit diesem Kahn machen Sie fortan das All sicher oder unsicher – ganz wie Sie Bock haben. Denn mannigfaltig sind die Möglichkeiten abseits der Hauptmissionen: Sie können zum Beispiel als Kopfgeldjäger arbeiten, also gezielt nach Kriminellen Ausschau halten. Schmuggel ist ebenfalls lukrativ. Gemütlichere Typen verdienen sich als brave Händler eine goldene Nase, als Pirat schießen, stehlen und zerstören Sie fremdes Eigentum ... Da geht aber noch mehr. Sie können sich nämlich nicht nur in Raumstationen nach Jobs umsehen, sondern auch während Sie durchs All fliegen. Zum Beispiel, in dem Sie Frachter anfunken und Geleitschutz anbieten. Wir haben uns sogar eine Erzabbau-Vorrich-



Die Darkstar One lässt sich jederzeit umrüsten, was wirklich praktisch ist.

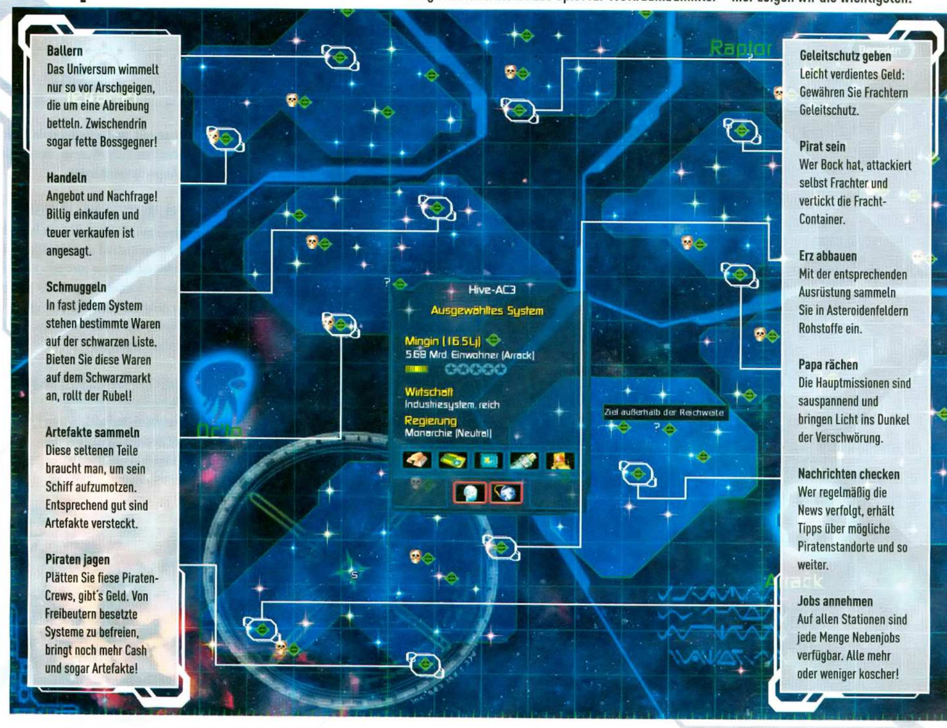
Das ist die Schüssel zum Glück!

In *Darkstar One* dürfen Sie zwar nicht mit verschiedenen Schiffen durchs All düsen, dafür lässt sich Ihre Mühle bis zum Abwinken modifizieren. Intelligent gelöst!

Statt den Spieler mit einer riesigen Anzahl steuerbarer Schiffe zu konfrontieren, entschied sich Ascaron dafür, nur ein einziges Schiff anzubieten, das in gewisser Weise einem Rollenspielhelden ähnelt. Die Darkstar One lässt sich nämlich genauso ausbauen, spezialisieren und aufleveln. Wie das geht? Relativ unkompliziert. In der gesamten Galaxis sind so genannte Artefakte verstreut. Diese sammeln Sie ein und wenn eine bestimmte Anzahl erreicht ist, lässt sich das Schiff aufleveln. Die Artefakte investieren Sie in drei Bereichen: 1. Flügel. Damit erhöhen Sie die Anzahl der installierbaren Bugwaffen und verbessern die Wendigkeit der Mühle. 2. Rumpf. Verbessert die Schild- und Rumpf-Stärke. Außerdem steigern Sie damit die Anzahl der einsetzbaren Geschütztürme. Diese Türme sind deshalb so wertvoll, weil Sie damit Gegner automatisch aufs Korn nehmen. 3. Antrieb. Je mehr Artefakte Sie für den Antrieb reservieren, desto schneller laden sich die Waffen, Schilde, Nachbrenner und Plasmawerfer wieder auf. Für Attribute wie Waffen-, Energie- und Ausrüstungsklasse sowie Basisrumpfstärke ist es übrigens unerheblich, in welchen Bereich Sie Artefakte stopfen. Die steigen automatisch mit und bestimmen, welche Ausrüstung Sie einkaufen und installieren dürfen. So machen Sie mit laufender Spieldauer aus einer relativ lahmen und schlecht bewaffneten Schüssel eine richtige Kampfmaschine, die dem Spieler ans Herz wächst.

So spielt sich *Darkstar One*

Rund 330 Sternensysteme umfasst die Spielwelt. Dementsprechend viele Beschäftigungsmöglichkeiten bietet das Spiel für Weltraumbummler – hier zeigen wir die wichtigsten.



tung ans Schiff geklatscht, um in Asteroidenfeldern „Bergbau" zu betreiben ... Dann und wann sabotiert man auch mal was oder hört beispielsweise mit dem Schiffsmikrofon potenzielle Opfer oder Gegner ab. Klar, *Darkstar One* ist kein „*GTA* in Space", und daran, dass Sie dauernd nur im Raumschiff durch die Gegend fliegen, ändert die Berufswahl im Spiel auch nix. Trotzdem stellen all die kleinen Nebenjobs eine mehr als willkommene Abwechslung dar.

SALVE!

Jetzt aber zu den Raumschlachten! Die KI der Gegner ist okay, mehr nicht. Viel sollte man bei dem Genre sowieso nicht erwarten, denn ein Raumschiff kann ja nicht hinter einer Kiste in Deckung gehen, nicht wahr? Deswegen spendierte Ascaron den verschiedenen Rassen charakteristische Eigenschaften. Die Oc'to zum Beispiel, sind coole Säue und greifen immer frontal an. Die Arrack wechseln wie Libellen ruckartig die Flugrichtung, die Raptor hauen gern Minen raus, wenn man ihnen am Hintern hängt, und die Thul tarnen sich mit Vorliebe. Natürlich gibt es auch richtige Bosse, die weitaus mehr vertragen und einzigartige Taktiken draufhaben. Cool ist, dass die Darkstar One nicht nur über typische Bewaffnung wie Laser und Raketen verfügt, sondern auch mit selbstzielenden Geschütztürmen auszustatten ist. Der Hammer ist der so genannte Plasmawerfer, den Sie im Laufe des Spiel immer weiter aufmotzen. Die Wirkung entspricht einem Unterstützungszauber in einem Rollenspiel. Damit senken Sie temporär die Defensiv-Werte der Gegner, erhöhen die Angriffswerte Ihrer Waffen und frieren Feinde ein. Das macht die Kämpfe insgesamt eine Spur taktischer und besser!

HALLO, BEDIENUNG!

Darkstar One steuert sich mit Maus und Tastatur saugut, erinnert in der Hinsicht ein deutlich an *Freelancer*. Per Joypad/Joystick macht es immer noch Spaß, aber da sich viele Funktionen nicht auf den Controller legen lassen, ist man immer wieder gezwungen, trotzdem auf die Tastatur zu grabschen. Deswegen blieben wir während der Tests gern bei der guten, alten Maus/Tastatur-Kombo. Nett ist übrigens, dass Sie während des Fluges per Tastendruck eine Zeitbeschleunigung aktivieren können. Damit verkürzt man längere Reisen innerhalb eines Systems. Den Wechsel zwischen den Systemen vollzieht der Spieler mit Hyperraumsprüngen.

EINE GESUNDE BASIS!

Wenn Sie nicht im Raumschiff hocken, befinden Sie sich in einer der unzähligen Raumstationen. Hier konfrontiert Sie das Spiel mit einigen Menüpunkten. Zum Beispiel „Werft", wo Sie Waffen und Ausrüstung kaufen. „Handel" erklärt sich von selbst. Hier kaufen oder verkaufen Sie verschiedene Wirtschaftsgüter. Am „Terminal" können Sie die neuesten Nachrichten lesen oder Aufträge annehmen. Über die Option „Schmuggel" schlagen Sie illegale Waren los. Hin und wieder finden sich beim Stationsbesuch die Punkte „Kontakt" oder „Sidequest" – um zum Beispiel missionsrelevante Personen zu treffen oder spezielle Nebenjobs anzunehmen.

DIE BUNTE

Einigen Spielern dürfte der Grafikstil missfallen. Im *Darkstar One*-Universum ist eben alles einen Tick bunter als etwa im realistischeren *X3: Reunion*-Weltall. Das ist und bleibt reine Geschmackssache. Die immer gleich anmutenden Sternensysteme gingen uns da schon eher auf die Nüsse. Handelsstation, Forschungsstation, mal ein Asteroidenfeld, Rhabarber, Rhabarber. Wirklich abwechslungsreich ist die Spielumgebung nicht. Zwar gibt es eine Hand voll Missionen, in denen Sie durch Felsschluchten jagen, Tunnelsysteme durchfliegen oder per Flak-Geschütz Raumstationen verteidigen, aber da wäre schon mehr gegangen.

TOP PRÄSENTIERT

»Neuer Comic: *Hangar der Schreckliche*.«

Die Handelsstationen ähneln sich äußerlich häufig. Bei 330 Sternensystemen ist das allerdings verständlich.

»„Wie Sie zur Milchstraße kommen? Einfach hier die Friedrichstraße entlang und dann an der zweiten Ampel rechts."«

Die Geschütztürme der Darkstar One nehmen Gegner automatisch aufs Korn. Sieht in der Außenperspektive besonders cool aus.

»Stinkt: Enddarmskulptur von H.R. Giger.«

Beim Besuch einer Raumstation stehen Ihnen diverse Menüs zur Auswahl, zum Beispiel „Handel" oder „Schmuggel".

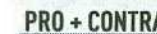
Ein dickes Lob verdient Ascaron für die Präsentation. Rund 50 Minuten an aufwändigen Zwischensequenen, 90 Minuten Soundtrack vom Feinsten und insgesamt 18 Stunden Sprachausgabe von 30 unterschiedlichen Sprechern stecken in *Darkstar One*. Nicht alle Akteure klingen überzeugend, doch insgesamt ist die Synchronisation sehr gut gelungen. Darüber hinaus findet sogar 7.1-Surround-Sound Unterstützung, was das Spielerlebnis intensiviert. Das Teil bloß mit Stereolautsprechern zu spielen, ist fast eine Sünde. Bleibt abschließend die Frage: Kaufen oder nicht? Antwort: Wenn Sie *Wing Commander* oder *Freelancer* mochten, dann sollten Sie zugreifen. Die genannten Mankos drücken die Wertung zwar knapp unter die Prädikatsgrenze, doch ein Top-Spiel ist *Darkstar One* trotzdem und gehört definitiv zum Besten, was dieses Genre zu bieten hat! Gut so. Ahmet Iscitürk

Info: www.darkstar-one.de

Vergleich

Darkstar One





PRO + CONTRA
- + Spannende Story
- + Viele Nebenmissionen
- − Unübersichtliche Karte
- − Die Systeme ähneln sich



84 % EINZELSPIELER

Freelancer



PRO + CONTRA
- + Nette Rollenspiel-Anleihen
- + Viele Schiffe steuerbar
- − Hauptkampagne zu kurz
- − Keine Pad-Unterstützung



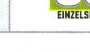
83 % EINZELSPIELER ABGEWERTET

X3: Reunion



PRO + CONTRA
- + Unglaublich umfangreich
- + Tolles Wirtschaftssystem
- − Sehr langwieriger Einstieg
- − Sehr viel Leerlauf

77 % EINZELSPIELER





HARALD FRÄNKEL



Ich mag solche Spiele – lediglich *Freelancer* fand ich doof, weil es sich nur per Maus spielen ließ, wo ich doch einen ordentlichen Knüppel in meiner Hand gewohnt bin. An *Darkstar One* bemängele ich die Sternenkarte. Die ist ungefähr so übersichtlich wie die Wampe von Ottfried Fischer. Außerdem hätte ich mir mehr steuerbare Schiffe gewünscht. Klar, man kann sein Flugdings aufrüsten, aber meinen persönlichen Geschmack hätte Ascaron mit einer größeren Auswahl eher getroffen. Insgesamt bin ich aber angetan. Danke, ihr Entwickler!

AHMET ISCITÜRK



Wer mit Weltraum-Shootern nichts anfangen kann, braucht *Darkstar One* nicht. Punkt! Ich brauche es aber ganz dringend. So oft und lange wie möglich. Obwohl man im Endeffekt nichts anderes tut, als durchs All zu fliegen, gegnerische Schiffe zu zerlegen und sich in Raumstationen durch Menüs zu klicken. Vor allem die Suche nach Artefakten, um das Raumschiff zu pimpen, entwickelte sich zur Sucht. Richtig feist kommt das Spiel übrigens mit einer Surround-Anlage. So fett klangen bisher nur wenige Raumschlachten.



Darkstar One

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	18. Mai 2006
GENRE	Weltraum-Shooter
ENTWICKLER	Ascaron
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 6,5 GByte HD, Windows 2000, Grafikkarte mit 128 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nix! Als Weltraum-Held haben Sie so viel zu tun, dass Sie für so etwas keine Zeit haben!

PREIS/LEISTUNG	84 %
GRAFIK	83 %
SOUND	88 %
STEUERUNG	82 %
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100 %
− Die Sternensysteme ähneln sich in Aufbau und Optik stark	- 5 %
− Sternenkarte unübersichtlich	- 5 %
− Joypad-Steuerung nicht optimal	- 3 %
− Trotz vieler Möglichkeiten bleibt der Spielablauf immer gleich	- 3 %

SEHR GUT
Aufwändig inszeniertes Weltraum-Epos. Für Genrefans ein Pflichttitel.



84 % EINZELSPIELER

Avenue Of The Americas

Die Aufprallwucht schleudert die Fahrerin durch die Frontscheibe. Ihrem Protagonisten passiert so etwas paradoxerweise nicht.

»Bedrohte Tierart: Puma.«

Hier fliegt die Kuh

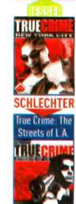
VERGLEICH

GTA San Andreas



93%

BESSER



SCHLECHTER

True Crime: The Streets of L.A.

63% [abgew.]

TRUE CRIME: NEW YORK CITY folgt den Pfaden erfolgreicher Ganoven-Epen – und verirrt sich dabei. Warum? Wir klären auf!

Der Erfolg der *GTA*-Serie zieht Klone nach sich. Titel wie *Total Overdose* und *True Crime: Streets of L.A.* wollen ihre Scheibchen vom Erfolgskuchen der Gangster-Meilensteine abschneiden. Dieses Vorhaben scheitert jedoch allzu oft am mangelnden Spielspaß. Nun setzt Verleger Dtp eine weitere Krimi-Geschichte in die Welt – den Nachfolger von *True Crime*. Diesmal spielt das Ghetto-Drama allerdings in der Metropole der mir nichts, dir nichts abstürzenden Flieger. Entwickler Luxoflux baute *New York City* seinem echten Vorbild pixelgenau nach.

RACHENTÖTER

Der angehende Bösewicht Marcus Reed und sein einflussreicher Gangster-Papa überleben einen Anschlag und schwören natürlich Rache. Sohnemann macht sich gleich an die Vergeltung und pustet in der Einführungssequenz einigen Drahtziehern das virtuelle Lebenslicht aus. Schnitt. Fünf Jahre später findet sich Marcus in den Reihen der New Yorker Bullen wieder – alles dank freundlicher Hilfe seines Mentors. Dieser krepiert jedoch kurz nach dem Intro an Überhitzung – verursacht durch ein Bombenattentat. Und wieder ist der Ex-Gangster Reed auf Rache aus, diesmal jedoch als Polizist.

FILMREIFE GESCHICHTE?

Hier beginnt Ihr eigentliches Abenteuer. Als verdeckter Ermittler schlüpfen Sie in die Straßenklamotten und jagen diversen Minimissionen sowie der Hauptstory hinterher. Ihr Motorola-Handy (Werbung, die sich übrigens durch das ganze Spiel zieht) nimmt Aufträge aus der Zentrale entgegen und leitet Sie an markierte Orte auf Ihrer Stadtkarte. Der Strang der Hauptgeschichte verläuft stets nach demselben Muster: Sie suchen einen Informanten auf, ziehen ihm alles Wissenswerte aus der Nase und machen sich damit auf die Jagd nach einem ultrakriminellen Super-Mega-Boss. In dessen Anwesen angekommen metzeln Sie seine Schergen mit Pistolen, Schrottflinten und Maschinengewehren nieder, bis Sie sich letztendlich im hintersten aller Hinterräume den Obermacker persönlich vorknöpfen. Ihr Straßencop packt den Widersacher am Kragen und prügelt aus ihm in einem simplen Minispielchen die nötigen Infos heraus. Anschließend wandert er zum nächsten Gangsterversteck und verkloppt die Schergen eines weiteren Super-Mega-Bosses. Klingt wie ein klischeebeladener Polizeistreifen? Ist es ja auch! Die Story reißt nämlich niemanden vom Hocker. Als Wiedergutmachung fallen dafür die Zwischensequenzen richtig gelungen aus. Personen und Dialoge wirken glaubwürdig, auch wenn die Unterhaltungen zur Hälfte aus Variationen des F-Wortes bestehen. *True Crime: New York City* ist kein Spiel für Schüler, die in Englisch nicht aufgepasst haben, und ungeeignet für Jugendliche mit Tourette-Syndrom. An jeder Ecke und in jeder Sprache hören Sie Flüche, genau wie in der PC ACTION-Redaktion. Geile Scheiße!

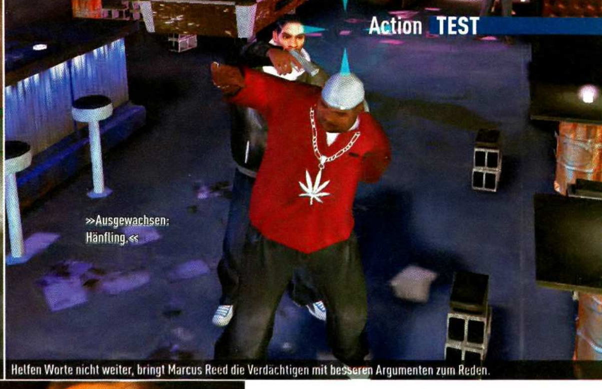
ALLE HÄNDE VOLL ZU TUN!

In den Nebenaufträgen befriedet Ihr Held diverse Schlägereien, ergreift flüchtende Täter, befreit Geiseln. Gut: Die Arbeiten bieten Abwechslung von der öden Hauptmission. Weniger gut: Fast alle Jobs erledigen selbst Büro-Polizisten mit links. Nur die Nahkämpfe (lesen Sie auch den Extrakasten: „Ein steuerfreies Leben!") sorgen für Überraschungen. Als unser Undercover-Bulle einigen besoffenen Kneipenterroristen Handschellen anlegen will, gehen die Trunkenbolde auf ihn los. Sie halten Marcus von hinten fest, verpassen ihm ein paar Maulschellen und werfen den Cop zu Boden. Zum Glück klappen wir noch rechtzeitig unsere vor Staunen bauchnabeltief hängenden Kinnläden zu und kommen wieder auf die virtuellen Beine. Mit gezielten Kombo-Angriffen machen wir die Angreifer platt. Das ging gerade noch mal gut!



»Sozialkritik: Schwarze Cops verprügeln Weißen.«

Hilfreich: Bei Verhaftungen von Verdächtigen mischt die Polizei kräftig mit.



»Ausgewachsen: Hänfling.«

Helfen Worte nicht weiter, bringt Marcus Reed die Verdächtigen mit besseren Argumenten zum Reden.



»Nein, Sie haben mich falsch verstanden: Ich wollte einen Feger. F-E-G-E-R!«

Trotz der profanen Story erwecken die Zwischensequenzen dank glaubwürdig animierter Charaktere einen filmreifen Eindruck.

Ein steuerfreies Leben!

Die Nahkämpfe von *New York City* gehören zu den Stärken des Titels. Und zu den Schwächen ...

Durch die schwammige Steuerung gerät die Kontrolle über den Protagonisten zu einer echten Qual. Trotz seiner Konsolenherkunft lässt sich Ihr Held nur bedingt mit einem Gamepad in den Griff bekommen, da Sie nicht alle Tasten mit Befehlen belegen können. Auch die Tastatur-Maus-Kombination funktioniert nicht optimal. Schießereien während einer Verfolgungsjagd fallen damit zum Beispiel sauschwer. Und bis Sie es geschafft haben, dem Gegner im Nahkampf die Kauleiste zu verbiegen, gleichen Ihre Finger denen eines Gichtkranken.

MUSIKALISCH BEGABT

Schickt Marcus genügend Verbrecher hinter schwedische Gardinen, erklimmt er höhere Ränge in der Revier-Hierarchie. Wer vor Einsatz seiner Schießprügel die potenziellen Opfer per Warnschuss alarmiert, kassiert positive Belohnungspunkte. Ballern Sie dagegen sofort los oder machen anderen Unsinn, etwa Passanten über den Haufen fahren, mutieren Sie zu einem gefürchteten, fiesen Mistkerl. Auf das eigentliche Spielprinzip wirkt sich dieses System nicht aus. Ihre beruflichen Aufstiege schalten aber neue Fahrzeuge und Waffen frei, deren Nutzwert sich jedoch in Grenzen hält. Die Wummen unterscheiden sich wenigstens im Kaliber, echte Vorteile suchen Sie jedoch lange. Der Cop bestreitet seine Karriere wunderbar auch mit einer gewöhnlichen Pistole. Dasselbe gilt für Fahrzeuge: Die Autos weisen nicht mal annähernd ein realistisches Fahrverhalten auf. Und optisch stehen lediglich die Story-Charaktere im guten Licht. Autos, Passanten und Häuser sehen dagegen wie erbrochen aus. Überrascht hat uns die Soundkulisse. Neben dem obligatorischen Motherfucker-Gedudel trällern auch Rockstücke bekannter Interpreten wie White Zombie oder Biohazard aus den Boxen. In Verbindung mit einer intelligenteren Story und mehr Handlungsfreiheit wäre diese Musikuntermalung richtig super. Aber mit seinem abgelutschten Ablauf bleibt *True Crime: New York City* nur ein weiterer *GTA*-Klon – und auf der Strecke. Alexander Frank

Info: www.truecrime2005.com



»Ich bin kein Neonazi, ich habe nur einen Krampf im Arm!«

Nach einem Unfall ergriff der Verdächtige die Flucht. Unser Held war jedoch einen Tick schneller.



ALEXANDER FRANK

Die raue Großstadt mit Ghetto-Flair und die russischen Prostituierten in verlassenen Häusern erinnern mich an meine Heimat. Und dann breche ich jedes Mal in Tränen aus, weil mir ein Stück meiner Geschichte fehlt: Der gute alte Wodka. Bei *New York City* brauche ich das Gebräu aber überhaupt nicht. Die Steuerung ist dermaßen schwammig, dass ich auch ohne Alkohol wie betrunken von einem Baum auf der Straße zum nächsten torkele. Und selbst wenn sich der Soundtrack prima anhört: Bleiben Sie bei *GTA*!



True Crime: New York City

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	27. April 2006
GENRE	Action
ENTWICKLER	Luxoflux
VERTRIEB	Dtp
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MByte RAM, 2,7 GByte HD, Windows 98/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gott sei Dank zocken Sie allein! Noch mehr von solchen Cops und die Welt ginge unter ...

PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	67%
SOUND	78%
STEUERUNG	56%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Monotoner Storyablauf	-10%
Durchschnittliche Technik	- 9%
Urplötzlich auftauchende Autos	- 7%
Speichern nur zu Missionsbeginn	- 5%
Ödes Stadtdesign	- 2%
Karriereaufstieg quasi sinnlos	- 1%

BEFRIEDIGEND
Passable Umsetzung eines Gaunerepos mit Konsolenherkunft auf den PC.



EINZELSPIELER



Während Front- und gegebenenfalls Heckwaffe fixiert sind, ist das Turmgeschütz drehbar.

»Ohne ihn ist Don Quijote einen Scheißdreck wert: Sancho Panzer.«

Fahrlastige Tötung

VERGLEICH

World of Warcraft



BESSER

Guild Wars Factions

84%

BESSER



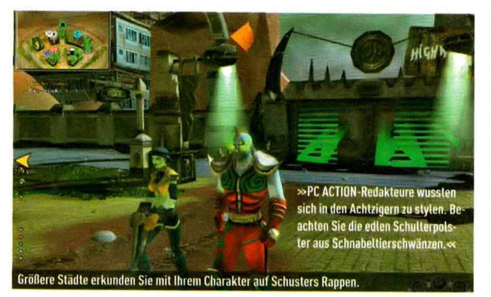
Fantasy-Onlinespiele sind ausgelutscht wie Gina Wild, finden Sie? Vielleicht ist AUTO ASSAULT eine Alternative.

Wenn zart gebaute Elfen tuntig angehaucht durch romantische Täler tänzeln, mögen manchem Zocker mittlerweile die Füße ins Koma fallen. *Auto Assault* karrt nun ein relativ unverbrauchtes, postapokalyptisches Szenario herbei. Der Clou: Der Titel ist ein Rollenspiel mit Autos. Es gilt, per Fahrzeug durch riesige Einöden zu düsen und hunderte von Kreaturen abzuballern oder zu Brei zu fahren und allerlei Ausrüstung einzusacken. Zwischenzeitlich dürfen Sie das Vehikel mit besseren Waffen und Panzerungen aufmotzen. Zunächst entscheiden Sie sich aber für eine Rasse. Die Mutanten sind spirituelle Naturburschen, nur dass sie in einer sich im Arsch befindlichen Welt logischerweise nicht im Einklang mit Flora und Fauna leben, sondern die Kontamination des Planeten nutzen und damit beispielsweise so etwas wie Geistwesen beschwören. Dagegen setzen die Biomeks vor allem auf Technik. Roboter und so, Sie wissen schon. Bei den Menschen ist's wie immer, die sind Allrounder.

KLASSEN, ABER KEINE MASSEN

Auto Assault ist nicht deshalb ein Rollenspiel, weil Fahrzeuge rollen. Nein, der Spieler erschafft auch einen Charakter. Der ist zeitweise sogar zu Fuß unterwegs, in Städten nämlich, wo es diverse Läden mit allerlei nützlichem Zeug, neue Vehikel und Lehrer gibt. Die Spielfigur kann unterschiedliche Fertigkeiten lernen, je nach Beruf – wobei vier solcher Klassen existieren. Die heißen bei den Menschen Kommandosoldat, Pionier, Leutnant und Kopfgeldjäger und entsprechen hinsichtlich der bekannten Fantasy-Konkurrenz quasi Kämpfern, Heilern, Hexenmeistern und Schurken. So weit alles prima, besonders weil Sie während Ihrer Amokfahrten sogar etliche Gebäude in Grund und Boden bröseln können und es bei den actionreichen Kämpfen anders als bei *World of Warcraft* & Co. nicht ganz so auf Statistiken, sondern etwas stärker auf Geschick ankommt. Dummerweise hat *Auto Assault* aber auch Macken. Die „Töte-", „Suche"- und „Transportiere"-Aufträge sind wenig abwechslungsreich, Sound und Grafik maximal Durchschnitt und das komplizierte, aber schön komplexe Handwerkssystem verliert nicht nur an Reiz, weil der Handel von Waren unkomfortabel ist: Auf den Servern tummeln sich einfach zu wenige Spieler. Ärgerlich ist die lückenhafte Übersetzung der Bildschirmtexte. If you know what we mean ... Harald Fränkel

Info: www.autoassault.com



»PC ACTION-Redakteure wussten sich in den Achtzigern zu stylen. Beachten Sie die edlen Schulterpolster aus Schnabeltierschwänzen.«

Größere Städte erkunden Sie mit Ihrem Charakter auf Schusters Rappen.

HARALD FRÄNKEL

Ein Online-Titel, der sich anfühlt wie ein Einzelspielerspiel, ist auf Dauer so geil wie onanieren. Außerdem hat meine Karre mangels Schadensmodell nie Beulen, Bosse werfen zu oft zufallsgenerierten Scheiß ab und ein Heldentod wird nicht bestraft. Wo ist da die Herausforderung? Gewünscht hätte ich mir zudem mehr Endzeitatmosphäre. Durch Sehenswürdigkeiten mit Wiedererkennungswert zum Beispiel. Gefechte rund ums bröckelnde Weiße Haus oder so, das wär's doch gewesen! Was bleibt, ist *nett*. Nicht mehr und nicht weniger.



Auto Assault

PREIS Ca. € 45,-/€ 13,-/Monat
TERMIN 13. April 2006

GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Net Devil
VERTRIEB	Flashpoint AG
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,6 GHz, 512 MByte RAM, 800 MByte HD, Internet-Zugang, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gründung von Gilden (Konvois), Wettfahrten, Turniere und Einzelkämpfe (P.v.P.); 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	51%
GRAFIK	64%
SOUND	53%
STEUERUNG	82%
EINZELSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Zu viele 08/15-Missionen	- 8%
Teamwork selten nötig ...	- 6%
... falls doch, oft zu wenige Spieler da	- 4%
(Noch) kein Auktionshaus o.ä.	- 4%
Wenige Rassen und Klassen	- 4%
Welt optisch und akustisch mau	- 4%
	=

BEFRIEDIGEND
Das etwas andere Rollenspiel: Ein schöner, schneller Action-Happen für zwischendurch.

70% MEHRSPIELER

Voll krass günstig!

Holen Sie sich jetzt das Mini-Abo von PC ACTION mit DVD – 3 Ausgaben plus ultra-starkes WoW-Vario-Pad für nur 9,90 Euro!

Vario Pad „World Of Warcraft - Horde"

Über 33% SPAREN + WoW-Vario-Pad

Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance"

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, +49 (0)089 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111, E-Mail: computec@csj.de. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

Ja, ich möchte das Mini-Abo der PC ACTION.

Senden Sie mir drei Ausgaben der PC ACTION mit DVD + Gratis-Extra für nur € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra (bitte nur eins ankreuzen):

- ☐ Vario Pad „World Of Warcraft - Horde" (Art.-Nr.: 002993)
- ☐ Vario Pad „World Of Warcraft - Alliance" (Art.-Nr.: 002994)

(Angebot nur solange Vorrat reicht)

Gefällt mir PC ACTION, muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 57,60/12 Ausg. (= € 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausg.; Österreich € 64,80/12 Ausg. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC ACTION wider Erwarten nicht, gebe ich dem Abo-Service nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte oder E-Mail genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund der Bearbeitungszeiten nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D ca. 6-8 Wochen)

PA MI 12

»Bis jetzt habe ich immer gut abgeschnitten.«

Die Assassinen greifen bevorzugt aus dem Hinterhalt an und gehen besonders gut mit Dolchen um.



Mach mal 'nen Abstecher!



VERGLEICH
World of Warcraft
93%
BESSER
SCHLECHTER
Guild Wars
85%

Reisen Sie in GUILD WARS: FACTIONS in das Land Cantha und treten Sie mit tausenden von Spielern dem uralten Bösen entgegen.

Was gibt es für Rollenspielfans Schöneres, als durch weite Landschaften zu streifen, wilde Monster zu verhauen, Schätze einzusammeln und den eigenen Charakter zu verbessern? Klar, all dies gemeinsam mit anderen Zockern zu tun! Oft fällt bei einem solchen Vergnügen allerdings eine monatliche Grundgebühr an. Nicht so im Fall von *Guild Wars: Factions*. Genau wie für das erste Kapitel der Saga berappen Sie nun auch für Teil zwei nur den Kaufpreis und zocken dann, so lange Sie lustig sind.

SÜSS UND SAUER

Mandelförmige Augen, knackige Hintern, tiefschwarze Haare, mystische Zauberformeln und rassiermesserscharfe Klingen – herzlich willkommen in Cantha, dem neuen Kontinent der *Guild Wars*-Welt. Hier herrscht ein asiatisch angehauchtes Volk und hat doch mit denselben Problemen zu kämpfen wie so viele andere Fantasy-Genossen. Denn *Guild Wars* wäre nicht *Guild Wars*, stünden nicht virtuelle Kriege im Vordergrund. Hier liegen die Kurzicks aus dem Echowald im Clinch mit den Luxons vom Jademeer. Schlimm genug, oder? Doch wie immer kommt es noch schlimmer. Ein vor Jahrhunderten getöteter Verräter kehrt zurück und will das Land malerische Cantha in die Finsternis stürzen.

KLASSENKEILE

Da hilft kein Jammern, hier sind Taten und vor allem Waffen und Magie gefragt. Also erstellen Sie Ihren neuen Helden. Zusätzlich zu den aus Kapitel eins bekannten sechs Klassen (Krieger, Elementarmagier, Mönch, Waldläufer, Mesmer, Nekromant) versuchen Sie sich auch an zwei weiteren. Der Ritualist, dessen Verrenkungen jeden Chiropraktiker vor Entsetzen aufschreien lassen, wirkt Zaubersprüche und Beschwörungen. Der Assassine dagegen greift aus dem Verborgenen heraus an und attackiert seine Pixelfeinde hinterrücks. Wie Sie sich auch entscheiden, es liegt ein langer, steiniger Weg vor Ihnen, bis die Geheimnisse der Welt enthüllt und die Feinde besiegt sind.

GRUPPENARBEIT

Genau wie beim Genre-Primus *World of Warcraft* ziehen Sie durch die Landschaft und nehmen Auftäge an. Allerdings führen Sie diese immer in Instanzen, also in von der Online-Öffentlichkeit abgegrenzte Gebiete. Diese Gegenden betreten Sie entweder mit bis zu fünf Mitspielern oder Sie krallen sich ein paar Nichtspielercharaktere, die Sie tatkräftig unterstützen. Allgemein zugängliche Plätze wie etwa Städte dienen hier lediglich dazu, Handel zu treiben und sich mit anderen Zockern zu unterhalten. Grafisch beeindruckt der Titel mit fantastischen Spezialeffekten, detaillierten Figuren und Monstern sowie einem kras-



»Reitet auf ihrem unsichtbaren Besen: Bibi Blocksberg.«

In einer der zahlreichen Arenen finden die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe statt.

»Geh mir nicht auf den Geist, den brauche ich noch.«

Eine Ritualistin beschwört einen Geist, der die anrückenden Feinde attackiert.

Auf die schlangenartigen Naga treffen Sie in *Guild Wars: Factions* sehr häufig.

»Ich habe doch gesagt, es ist eine falsche Schlange.«

»Sollten Sie anzeigen: Eltern verprügeln ihren kleinen Sonnenschein.«

Der von einer Krankheit befallene Minister Cho ist ein Bossgegner in einer der spannenden Missionen.

»Nicht zu übersehen: Der Mann, den sie Pferd nannten.«

sen Weichzeichner-Effekt, der an Softpornos aus den 70-ern erinnert. Während Ihrer Reisen erfreut der hammermäßige Soundtrack von Jeremy Soule Ihre Ohren. Erste Sahne!

ALLIANZ VERSICHERT

Nicht nur die beiden neuen Berufe und das Land sind neu bei *Guild Wars: Factions*. Städte lassen sich in Gildenkriegen erobern, was George Bush sehr freuen würde. Dazu schließen sich Gruppen nun auch zu Allianzen zusammen. Bis zu zehn Gilden gehen dann ein Bündnis ein und kämpfen in Elite-Missionen um den Besitz der Stadt. Der Fraktion, die innerhalb von 24 Stunden die meisten Kämpfe gewinnt, gehört das neue Heim. Das spart die Miete.

NEU UND GUT

Nach wie vor macht *Guild Wars* unglaublich Laune. Die neuen Elemente fügen sich nahtlos ins Spiel ein, verbessern es generisch und man fragt sich, wieso man bisher darauf verzichten musste. Zwar dürfen Sie noch immer nicht springen und unsichtbare Barrieren versperren hin und wieder den Weg über Abgründe und Gewässer – die Bewohner von Cantha scheinen alle Nichtschwimmer zu sein – doch das stört nicht wirklich. In Sachen Missionsvielfalt reicht *Factions* zwar noch nicht an *World of Warcraft* heran, dafür rocken die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in den Arenen sogar mehr.

Andreas Bertits

Info: http://de.guildwars.com



Guild Wars: Factions

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	28. April 2006
GENRE	Online-Rollenspiel
ENTWICKLER	Arena-Net/NC Soft
VERTRIEB	Flashpoint
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
800 MHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD, Win98, Internetverbindung

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Tauchen Sie mit tausenden von Mitspielern in einen Online-Krieg ein; 1 Spieler/CD

PREIS/LEISTUNG	91%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
STEUERUNG	88%
EINZELSPIELER	–

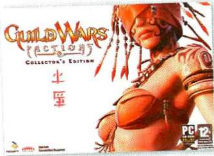
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Missionen nur in Instanzen spielbar	- 5%
Missionen fehlt Abwechslung	- 4%
Keine frei erforschbare Welt	- 4%
Interface nicht optimal	- 1%

= **86%** MEHRSPIELER

SEHR GUT
Kostengünstige Alternative zu *World of Warcraft*, mit Fokus auf Gildenkriegen.

Ganz schön pralles Paket!

Sammlereditionen von Spielen liegen derzeit voll im Trend. Auch für *Guild Wars: Factions* können Sie so ein Ding gegen Aufpreis erstehen.



»Frauen: zu blöd, um eine Mütze aufzusetzen.«

Nicht allein die zwei überzeugenden Argumente der Dame auf der Schachtel sprechen für den 75-Euro-Kauf der *Guild Wars: Factions* Collector's Edition. Auf die inneren Werte kommt es an! Daher erfreuen Sie sich nach dem Kauf an einem dicken Buch mit Konzeptzeichnungen, einem Stoffposter der feschen Ritualistin, dem umwerfenden Soundtrack von Jeremy Soule auf CD, einem Schreibtischkalender sowie einem netten Mauspad. Dafür lohnen sich die rund 30 Euro Aufpreis doch allemal, oder?

ANDREAS BERTITS



Ich liebe Lasagne, aber zwischendurch stürze ich mich gern auch mal auf eine Portion Tortellini. *Guild Wars: Factions* sind meine Online-Tortellini. Während *World of Warcraft* noch immer mehr bietet und meinen Appetit voll befriedigt, genieße ich gern zwischendurch einen Happen *Factions*. Während in *WoW* die Missionen und das Gruppenspiel in der offenen Welt unerreicht sind, machen in *Guild Wars* die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe mehr Spaß. Überaus schmackhaft sind beide Gerichte. Ich fordere 36-Stunden-Tage!



»Lavalampe: 12 Euro, große Ohren: unbezahlbar.«

Im Spiel findet sich das altbekannte Motiv Gut gegen Böse, Himmel gegen Hölle wieder.

Jetzt bist du dran!

Runde um Runde kämpfen Sie in HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 gegen dämonische Widersacher und für die Freiheit des Reiches.

Mit der Hochzeit beginnt für die meisten Männer die Hölle. Wieso sollte es also König Nicolai vom Greifenimperium in *Heroes of Might and Magic 5* anders ergehen? Kaum steht er vorm Altar und möchte seiner Liebsten Isabel das Ja-Wort hauchen, erscheint ein grausiger Dämon und attackiert die Gäste. Nicolai zückt sofort das Schwert – ohne nachzudenken, ob der Gehörnte ihn vielleicht vor einer großen Dummheit bewahren will. So sind Männer nun mal, sie erkennen Fehlentscheidungen erst, wenn das (nichteheliche) Kind in den Brunnen gefallen ist. Aber lassen wir das, schließlich bricht ein Krieg los, der das Antlitz des ganzen Fantasyreiches Ashan verändern soll.

DAS KOSTET ZEIT

Die *Heroes of Might and Magic*-Reihe nimmt einen speziellen Platz im Herzen von Strategen ein. In kaum ein anderes Spiel können Sie mehr Zeit investieren. Nicht nur aufgrund der enormen Komplexität, sondern auch wegen des in allen Spielen verdammt hohen Schwierigkeitsgrades. Auch Teil fünf der Serie schlägt in diese Kerbe. Von Beginn an merken Sie, dass mit einem „Einfach mal drauflosspielen" weder ein Blumentopf noch die Erde darin zu gewinnen ist. Also heißt es: Ruhe bewahren und eine passende Taktik überlegen!

3D-KAMPAGNE

Jede der sechs Kampagnen, in denen Sie die sechs Völker Zuflucht, Inferno, Nekropolis, Waldfestung, Dungeon und Akademie verkörpern, beginnt auf die gleiche Weise. Sie starten in einem herrlich detaillierten 3D-Gebiet mit einer kleinen Stadt und einem Helden. Ringsherum erkennen Sie Windmühlen, Minen, Ruinen, Felder und Schätze. Zoomen Sie nah heran, bemerken Sie die Liebe zum Detail, die die Entwickler ins Spiel steckten.

»Immer aufwändiger: Schoko-Osterhasen.«

Der Titan schleudert im Kampf Blitze und trampelt kleinere Gegner kurzerhand nieder.

»Abgehoben: Baumschiff Enterprise.«

Auf der 3D-Übersichtskarte erforschen Sie die Gegend und sacken Schätze ein.

»Keine Angst, der will doch nur zerfleischen.«

Ein gefährlicher Zerberus hat leichtes Spiel mit diesem Gremlin.

»Heiß: Sonnenkollektors-Edition.«

Die Partei „Waldfestung" belagert eine Stadt der Fraktion „Nekropolis".

Glitzerndes Wasser lädt zum Planschen ein, die Kürbisse auf den Feldern machen direkt Appetit – die freie Kameraführung ist nicht immer so schmackhaft. Per Mausklicks bewegen Sie Ihren Helden auf der Karte umher und legen dabei neue Ländereien frei, die bisher vom Nebel des Krieges verhüllt waren. Dabei laufen Sie nur eine bestimmte Zahl Schritte, bevor Sie die Runde beenden müssen. Ihre Stadt bauen Sie ebenfalls rundenweise aus und errichten dort neue Bauwerke, um Einheiten in Auftrag zu geben. In der Taverne heuern Sie Helden an. Das alles gibt es nicht umsonst – Sie brauchen wie im echten Leben Knete. Gehen Sie anschaffen!

GANZ SCHÖN RUND

Wie ein Lude auf St. Pauli machen Sie sich die Hände beim Geldverdienen nicht selbst schmutzig. Sie schicken ein Wesen los – in Ihrem Fall den Helden, um eine erste Mine einzusacken. Meist bewachen neutrale Kreaturen diese Orte: Auf in den Rundenkampf! Auf einem zehn mal zwölf Quadrate großen Schlachtfeld schicken Sie Ihre Kreaturen nach vorn und beharken den Feind mit Pfeilen und fiesen Zaubersprüchen, wie etwa einem Meteorregen. Taktik steht dabei im Vordergrund: Bestimmte Einheiten lassen sich besser gegen andere einsetzen. So hauen die Blutfurien recht schnell Zerberus-Hunde vom Acker. Am besten holen Sie sich aber die Smaragddrachen, die sind gegen beinahe jeden Feind gewappnet, aber entsprechend kostspielig. Außerdem sollten Sie Ihre Kontrahenten auch gleich aus mehreren Richtungen in die Zange nehmen. Während der Kämpfe glotzt Ihr Heroe vom Schlachtfeldrand aus zu, darf

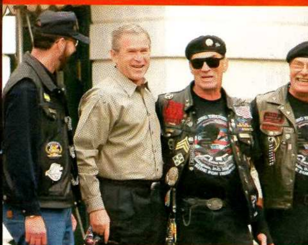
Äh ... geht das auch im echten Leben?

Wir beweisen es Ihnen: Das ganze Leben ist ein Spiel, denn was Sie in *Heroes of Might and Magic 5* tun können, funktioniert im echten Leben erst recht. Sie glauben uns nicht? Wir haben knallharte Fakten, Fakten, Fakten.



RUNDENKAMPF

Erst hau ich dich, dann haust du mich. Nach diesem Motto fechten Sie die Kämpfe im Spiel aus. Was im echten Straßenkampf unter Männern noch gang und gäbe ist, verkommt im Profisport immer mehr zu einer unfairen Klopperei ohne gerechte Reihenfolge. Kein Wunder, haben sich doch die Sportskanonen schon die Rübe weich geprügelt. Aua!



TRUPPEN ANHEUERN

Wie im Spiel pflanzt George W. nach Gutdünken einfach irgendwo eine Kaserne in die Pampa. Mit einer flammenden Rede ködert er gutgläubige Arbeitslose zu hunderttausenden, die daraufhin in die Armeeschlafsäcke kriechen. Bei unserem neuen Schreibsklaven Alexander Frank half hingegen nur die altbewährte PC ACTION-Methode: Kette und Peitsche.



AUFSTEIGEN

Durch die Kämpfe erhalten die Helden Erfahrungspunkte und steigen schließlich auf. Selbstverständlich geht das auch im echten Leben. Vergessen Sie Treppen und freiwillige Überstunden. Das Einzige, was zählt, ist der harte Nahkampf mit dem Chef. Anders sind Frauen in Führungspositionen nicht zu erklären. Über die Männer wollen wir besser gar nicht nachdenken ...

Testlogbuch

Heroes of Might and Magic 5

Superschwer – aber taktisch herausfordernd.

ANDREAS BERTITS



FREITAG, 05.05.2006 | 10:28 Uhr

Die Installation von *Heroes of Might and Magic 5* läuft. Vor Freude hüpfend zähle ich die Sekunden, bis ich endlich loslegen kann. Die Vorgänger fand ich schon spitze und die Vorschau-Version von Teil 5 hat mir auch sehr gefallen.

FREITAG, 05.05.2006 | 16:44 Uhr

Das Wochenende steht vor der Tür, das ich mit Rasen mähen und *Heroes of Might and Magic 5* ausfülle. Die bereits bekannte erste Kampagne habe ich bereits zur Hälfte geschafft und jede Menge Spaß gehabt. Auch wenn einige Missionen wirklich sehr schwer waren. Ich freue mich darauf, auch die anderen Völker zu zocken.

SAMSTAG, 06.05.2006 | 13:03 Uhr

Natürlich nur für Sie, liebe Leser, teste ich an meinem kostbaren Wochenende unentgeltlich weiter *Heroes of Might and Magic 5*. So langsam kommt bei mir aber Frust auf. Die dritte Mission der Inferno-Kampagne ist fast so schwer, wie meine Tochter dazu zu bringen, zur Mama Papa zu sagen. Ich checke noch mal den Schwierigkeitsgrad: „Normal", der einfachste von drei Modi. Bin ich zu blöd?

SONNTAG, 07.05.2006 | 15:51 Uhr

In der Bibel steht: „Am Sonntag sollst du ruhen!" In der satanischen Bibel nicht ... *Heroes of Might and Magic 5* macht gerade wieder richtig Spaß. Aber am Schwierigkeitsgrad sollten die Entwickler unbedingt noch feilen. Trotzdem zocke ich jetzt mal die Dungeon-Fraktion an. Bis jetzt habe ich keine großen Unterschiede zwischen den Völkern bemerkt. Alle Kampagnen scheinen sich fast gleich zu spielen.

MONTAG, 08.05.2006 | 16:17 Uhr

Gleich gehen die BU-Konferenzen los. Also schnell noch die Mehrspieler-Partie beenden. Schnell, höhö. So viel Däumchen gedreht habe ich lange nicht mehr (zuletzt vor vier Tagen). So lange man auch ausharrt, bis man wieder am Zug ist, der Mehrspieler-Modus ist weniger schwer als die Einzelspieler-Kampagnen. Das liegt zum Teil daran, dass die menschlichen Mitspieler nicht wie der Computergegner cheaten. Für Fans ist *Heroes of Might and Magic 5* eine Offenbarung, Gelegenheitszocker fluchen aber wohl sehr oft.



DAS ROCKT DICH WEG!

»Karneval: Das rechte Elefantenkostüm war deutlich billiger.«

Die spannende Geschichte erleben Sie mittels Spielgrafik.



DAS KOTZT DICH AN!

»Die Schwiegermutter hat im Bett geraucht.«

Alle naselang kämpfen Sie gegen viel zu starke Gegner.



Der „Waldfestung"-Held Findan beschießt die Gegner mit seinem Bogen vom Rand des Schlachtfelds.

»Beliebt im SM-Verein: Der blaue Bock.«

aber – anders als Sie bei Ihrer Flamme – auch mal ran. Entweder attackiert er normal mit seiner Waffe oder nutzt ebenfalls den einen oder anderen Zauber. Im Gegensatz zu *Heroes of Might and Magic 4* spielen die Recken keine übergeordnete Rolle mehr. Sie sind nützlich, aber nicht übermächtig. Stirbt einer, ist er futsch, das Spiel können Sie manchmal trotzdem noch gewinnen. Ausnahme: Hauptshelden, die für den Verlauf der Geschichte verantwortlich sind. Taktisch fordert der Titel extrem und lässt Strategenherzen hoch und höher schlagen. Auch der gigantiche Spielumfang stellt andere Genrevertreter klar in den Schatten. Ständig finden Sie neue Geheimnisse oder Schätze – so muss das sein!

SCHWER IN ORDNUNG!

Am virtuellen Leben zu bleiben, gestaltet sich für die Helden von *Might and Magic* alles andere als einfach. Schon früh im Spiel treffen Sie auf Monster, die Ihrer Armee zahlenmäßig hoch überlegen sind. Da es immer sieben Spielrunden dauert, bis Sie Nachschub erhalten, und Sie diesen auch noch mit einem Helden aus der Stadt abholen müssen, artet es in ein Geduldsspiel aus, bis der Feind endlich besiegt ist. Daher ist es unabdingbar, neutrale Städte zu erobern und dort die Produktion anzukurbeln. Als wir in einer besonders heiklen Situation den gegnerischen Helden auf der Karte angreifen, wartet dieser mit fünf Drachen auf, die eindeutig zu hart für unsere paar Hansel sind. Also trotten wir zähneknirschend zurück zur Basis und produzieren fleißig



So spielt sich Heroes 5

Wie Sie trotz des enormen Schwierigkeitsgrades in der Welt von *Heroes of Might and Magic 5* überleben, zeigen wir Ihnen hier und jetzt.

1 ANWERBEN

Ohne eine große Armee mit starken Kreaturen können Sie gleich einpacken. In Ihrer Stadt heuern Sie sowohl Helden als auch Soldaten an, vorausgesetzt, Sie bringen genug Geld mit.

2 AUFSTEIGEN

Ihr Held bekommt Erfahrungspunkte, wenn er Gegner besiegt. Erreicht er eine besimmte Punktzahl, steigt er eine Stufe auf. Jetzt dürfen Sie sich neue Spezialfähigkeiten aussuchen, die sowohl aktiv (Zaubersprüche) als auch passiv (Truppenboni) sind. Wählen Sie mit Bedacht!


Der „Inferno"-Held Raelag reitet auf einem Dinosaurier und nutzt hauptsächlich Zaubersprüche im Kampf.

»Früher war an der Krebsen noch mehr dran.«

Edel & Stark

Haben Sie wie wir reichlich Kohle auf der Naht, stecken Sie diese doch in eine der Sammeleditionen des Spiels!

Zeitgleich mit der normalen Version erscheint auch die Deluxe-Fassung von *Heroes of Might and Magic 5*. Diese enthält zusätzlich eine Landkarte, eine Übersichtskarte über die Einheiten, ein Buch mit Konzeptzeichnungen und die Vollversion von *Heroes of Might and Magic 2*. Über den Ubisoft-Shop (http://shop.ubi.com/hommv_de) können Sie sogar eine limitierte Super Collector's Edition erwerben, die noch ein Säckchen mit einer Münze enthält und in einer schmucken schwarzen Schatulle daher kommt.

neue Soldaten und Kreaturen. Nach etwa drei Spielstunden machen wir uns wieder auf die Socken, den Fiesling mit unserer neuen Truppe Tango tanzen zu lassen. Voller Vorfreude beginnen wir den Kampf: Doch siehe da, statt fünf Drachen schickt der Kerl uns nun 20 Lindwürmer entgegen und macht innerhalb von wenigen Runden unsere gesamte Armee platt. Das wollten wir natürlich nicht auf uns sitzen lassen. Also fallen wir von einer anderen Seite aus ein und greifen seine spitzenmäßig befestigte Stadt an. Wieder einige Stunden später nehmen wir diese schließlich ein. So weit, so gut: Auf geht's zum feindlichen Helden, um ihn endgültig niederzumachen! Doch dieses Mal trumpft er mit einer noch größeren Armee auf. „Wie geht denn das, bitte?", fragen wir uns. Schließlich finden wir heraus, dass der Computergegner cheatet. Er besitzt von Anfang an einen Zauberspruch, mit dem er Einheiten direkt von der Stadt zu sich teleportiert, ohne den langen Marsch zurück zur Festung in Kauf nehmen zu müssen. Zwar ergattern Sie diesen Spruch ebenfalls, jedoch erst viel später im Spiel. Sie sehen, der Schwierigkeitsgrad von *Heroes of Might and Magic 5* tummelt sich in luftigen Höhen – selbst auf der niedrigsten Stufe „Normal". Wer sich gern selbst geißelt, kann die beiden Modi „Schwer" und „Heroisch" versuchen. Kategorie echt oberheftig.

PROBIER MAL

Häufig laufen die Missionen nach der leidigen Trial-and-Error-Methode ab, ein bekanntes Manko der Serie: Sie versuchen voranzukommen, machen einen Fehler, lernen daraus, probieren es erneut. Manchmal bemerken Sie einen Fauxpas aber erst nach mehreren Spielstunden. Auch dann heißt es: Arschbacken zusammenkneifen, Mission erneut beginnen! Haben Sie endlich den Auftrag gemeistert und beginnen mit dem nächsten, merken Sie, dass

3 KÄMPFEN

Treffen Sie auf einen Feind, schaltet das Spiel in den Kampfmodus. Auf einem zehn mal zwölf Quadrate großen Spielfeld schicken Sie Ihre Truppen umher und greifen die feindlichen Einheiten an.



4 SCHÄTZE SAMMELN

Auf den Wanderungen durch Ashan finden Sie immer wieder Schätze – sowohl in Geldform, als auch magische Waffe oder Rüstung für den Helden. Die sammeln Sie ein wie ein Obdachloser leere Flaschen und anderen Zivilisationsmüll!





5 STADT AUSBAUEN

Ohne eine ausgebaute Stadt kommen Sie nicht weit. Nur durch errichtete Gebäude erhalten Sie neue Truppen oder verbessern Sie die Verteidigungsanlagen Ihrer Festung.



Ein aus einer Taverne angeheuerter Held steht vor einer Stadt der Waldfestungs-Partei.

»Holzfäller: Entlaubt ist, was gefällt.«

dieser meist noch schwerer ist ... Das kann frustrieren. Die Entwickler sind sich des immens hohen Schwierigkeitsgrades bewusst und arbeiten bereits an einem Patch, der einige der besonders harten Aufgaben entschärfen und auch einen leichteren Modus hinzufügen soll. Mit diesem dürften auch Gelegenheitsspieler Spaß an *Heroes of Might and Magic 5* bekommen.

DIE RICHTIGE STRATEGIE

Lassen Sie sich aber nicht abschrecken wie ein Fünf-Minuten-Ei, denn *Heroes of Might and Magic 5* eröffnet Strategen eine fantastische Spielwelt, in der Sie sich austoben können wie Pavarotti am kalten Büffet. Die Kämpfe verlangen Ihnen alles ab, die geniale Geschichte – mit Videos in Spielgrafik erzählt – fesselt. Die beiden Mehrspieler-Modi „Standard" (dabei erobern Sie die Karte) und „Duell" (nur Kampfmodus) eignen sich allerdings nur für besonders geduldige Spieler, da Sie immer von den Zügen der anderen abhängig sind. Bei acht Zockern artet das teilweise in eine üble Warterei aus. *Heroes of Might and Magic 5* richtet sich deshalb augenblicklich eindeutig an Hardcore-Strategen und beinharte Fans der Spieleserie. Diese erleben mit dem neuesten Teil eine fantastische Zeit voller nostalgischer Gefühle in einem modernen und hübschen 3D-Gewand – alle anderen hoffen und warten auf den Patch und klammern sich an der Tatsache fest, dass letztendlich alle Missionen – so schwer sie auch zum Teil ausfallen – zu schaffen sind. Und mal ehrlich, eine Hochzeit zu überstehen und anschließend in Harmonie und Eintracht mit der Gattin zu leben, wie König Nicolai das vorhatte, ist von der Schwierigkeit her immer noch eine ganze Ecke härter als *Heroes of Might and Magic 5* je sein könnte. Andreas Bertits

Info: www.mightandmagic.com

ANDREAS BERTITS



Heroes of Might and Magic 5 ist eine harte Nuss. Die zu knacken dauert mitunter über 100 Stunden. Der Umfang ist zwar löblich, doch ein Großteil dieser Spielzeit erklärt sich durch die Tatsache, dass Sie viele Missionen mehrmals versuchen. Aber genug gejammert. Der Strategieteil stimmt und bietet vielfach mehr Möglichkeiten als von anderen Genrevertretern gewohnt. Auch die Geschichte ist spannend inszeniert, wie es sich für ein gutes Spiel gehört. Grafisch beult *Heroes of Might and Magic 5* zwar nicht gerade das Beinkleid aus, sieht aber trotzdem edel aus, was ich von keinem meiner Kollegen behaupten kann. Außerdem ist es lobenswert, dass endlich wieder ein Runden-Strategiespiel anlandet.

ALEXANDER FRANK



Als waschechter Russe freue ich mich natürlich besonders über *Heroes of Might and Magic 5*, denn Entwickler Nival Interactive kommt aus dem Bauch von Mütterchen Russland. Abgesehen davon hätte mir der Titel auch so gefallen. Ich stehe auf ausufernde Rundenkämpfe, nicht nur in Spielen. Aber dass selbst ich häufig aufgrund des fiesen Schwierigkeitsgrades an Missionen scheiterte, verletzt mich tief in meiner Ehre. Auch an der Kameraführung hätten die Entwickler noch feilen sollen. Das schwammige Gedrehe geht mir mit der Zeit auf die Nerven. Das tut übrigens auch die Musik, die zwar gut ist, wegen der langen Spieldauer aber Abwechslung vermissen lässt.

Vergleich

	Heroes of Might and Magic 5	Heroes of Might and Magic 4	Heroes of Might and Magic 3
Kampfsystem	Schadens-, Verteidigungs-, Glücks- und andere Anzeigen helfen im Kampf. Ein Hexfeld sorgt für den nötigen Überblick.	Auf das Hexfeld, durch das Sie leichter erkennen, wie weit sich Ihre Soldaten fortbewegen können, verzichten Sie.	Eine Schadensanzeige vermissen Sie ebenso wie ein Hexfeld, durch das Sie den Überblick auf dem Schlachtfeld behalten.
Helden	Die Helden sind zwar die Anführer der Truppen, aber trotz Spezialfähigkeiten nicht zu stark.	Die Helden spielen eine große Rolle und sind später sehr stark, was vielen Fans nicht gefiel.	Wie in Teil 5 sind auch hier die Helden zwar stark, aber nicht übermächtig.
Grafik	Die neue 3D-Optik hievt die *Heroes*-Serie in die heutige Zeit und macht einen guten Eindruck.	Die 2D-Grafik ist zwar detailreich, wirkt aber inzwischen angestaubt.	Dieser Pixelbrei lockt heute niemand mehr hinter dem Ofen hervor.
Urteil	  PRO + CONTRA: + Taktisch anspruchsvoll; + Spannende Geschichte; – Viel zu schwer; – Gleiche Kampagnen — 83% Einzelspieler	  PRO + CONTRA: + Großer Spielumfang; + Herausfordernde Kämpfe; – Helden zu stark; – Fast gleiche Parteien — 77% Einzelspieler	PRO + CONTRA: + Spannende Missionen; + Große Spielwelt; – Große Benutzeroberfläche; – Grafisch völlig veraltet — 65% Einzelspieler

Heroes of Might and Magic 5

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	18. Mai 2006
GENRE	Runden-Strategie
ENTWICKLER	Nival Interactive
VERTRIEB	Ubisoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MByte RAM, 1,4 GByte HD, Windows 2000, 128-MByte-Grafikkarte, DVD-Laufwerk

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spieler, Standard (Erobern Sie die Karte) und Duell (Kampfmodus); 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	85%
GRAFIK	82%
SOUND	81%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
– Teils zu hoher Schwierigkeitsgrad	- 6%
– Häufig Versuch-und-Irrtum-Prinzip	- 5%
– Identisch ablaufende Kampagnen	- 4%
– Gewöhnungsbedürftige Steuerung	- 2%

SEHR GUT
Taktisch anspruchsvolles, aber zu schwierig geratenes Runden-Strategie-Epos.

83% EINZELSPIELER

Prüfstand: Heroes of Might and Magic 5

Im Vergleich mit den Vorgängern bietet HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 eine sichtbar aufgewertete 3D-Optik mit sehenswerten Effekten. Die haben ihren Preis, sodass Sie für alle Details mindestens einen PC der oberen Mittelklasse benötigen.

MAXIMALE DETAILS



Alle Protagonisten besitzen hohe Polygonzahlen und sehr detaillierte Texturen. Die Beleuchtung ist aufwändig, der Detailgrad der Geländetexturen hoch. Dazu kommen Figuren- und Objektschatten.

MINIMALE DETAILS

Figuren sind mit weniger Dreiecken in Szene gesetzt. Die Texturen der Akteure und des Geländes wirken verwaschen und sind detailarm. Alle Schatten fehlen und die Beleuchtung fällt simpel aus.

Tuning-Tipps

Um *Heroes of Might and Magic 5* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:
- 3,5 GHz
- 1 GByte
- Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2 GHz, 256 MByte Speicher und Geforce FX 5200 Ultra sollten Sie:
- Eine Bildschirmauflösung von 800x600 auswählen
- Bei der Bildqualität „Sehr niedrig" einstellen
- Kantenglättung und anisotropische Filterung deaktivieren
- Unter der Option „Kein Augenschmaus" einen Haken setzen

Mit 2,5 GHz, 512 MByte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie:
- Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- Unter Bildqualität „Normal" auswählen
- In den Optionen „Kantenglättung" und „Anisotropische Filterung" „Aus" einstellen
- Die Option „Kein Augenschmaus" deaktiviert lassen

Mit 3 GHz, 1 GByte RAM und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XL sollten Sie:
- Bei der Bildschirmauflösung 1.024x768 einstellen
- Die Bildqualität auf „Hoch" stellen
- Die Kantenglättung und anisotropische Filterung ausschalten
- Die Option „Kein Augenschmaus" ausschalten

Mit 3,5 GHz, 2 GByte Arbeitsspeicher und Geforce 7800/7900 GTX oder Radeon X1800 XT/X1900 XTX sollten Sie:
- Als Auflösung 1.280x1.024 auswählen
- Die Bildqualität auf „Sehr hoch" einstellen
- Die Kantenglättung auf die erste Stufe (2x) und die anisotropische Filterung auf die zweite Stufe (4x) stellen
- Die Option „Kein Augenschmaus" deaktivieren

Das Menü „Grafik- & Audio-Optionen" von *Heroes of Might and Magic 5*

1. **Bildschirmauflösung:** Besitzen Sie einen leistungsschwächeren 3D-Beschleuniger wie eine Geforce 6200/6600 oder Radeon 9200/9600 XT, verringern Sie die Auflösung auf 800x600. Ab einer Geforce 6600 GT/Radeon 9800 XT sollten Sie 1.024x768, ab einer Geforce 7800/7900 GT oder Radeon X1800/X1900 mindestens 1.280x1.024 einstellen.
2. **Bildqualität:** Für die Einstellung „Sehr hoch", bei der die Figuren und Objekte mit einem Schatten ausgestattet sind, die Beleuchtung realistisch und der Textur- und Geometrie-Detailgrad am höchsten ist, benötigen Sie mindestens einen 3,5-GHz-Prozessor, ein GByte RAM sowie eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.
3. **Kantenglättung:** Mit geglätteten Kanten sieht der Titel besser aus, allerdings kostet das Grafik-Rechenleistung. Ab einer Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL können Sie das Antialiasing einschalten.
4. **Anisotropische Filterung:** Aktivieren Sie diese hochwertigen Texturfilter nur dann, wenn Sie mit einer leistungsstarken Grafikkarte ab einer Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL aufwärts spielen.
5. **Kein Augenschmaus:** Spieler mit einer Geforce 6200/Radeon 9200 sollten aus Leistungsgründen auf den Leuchteffekt sowie die Darstellung von Gischt und Wellen auf dem Wasser verzichten.

Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü sind zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich – Nee, lass mal! – Mies – Noch okay – Okay – Gut – Sehr gut – Optimal

GRAFIKKARTEN / PROZESSOREN		EINSTEIGER-PC: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		AUFSTEIGER-PC: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		ZOCKER-PC: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		HIGH-END-PC: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra), Geforce 7800 (GTX/GT), Radeon X1800 XL-XT	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024 (Qualitätsmodus*)
ab 1,5 GHz	Min. Details								
	Max. Details								
ab 2 GHz oder XP 2000+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 3 GHz oder XP 3000+	Min. Details								
	Max. Details								
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	Min. Details								
	Max. Details								

RAM

128 MByte – 256 MByte – 512 MByte – 1 GByte

LEISTUNGSMERKMALE

Für die volle Detailpracht auch in niedrigen Zoomstufen benötigen Sie vor allem einen Prozessor, der mit 3,5 Gigahertz oder mehr taktet, sowie ein Gigabyte Hauptspeicher. Bevorzugen Sie Auflösungen jenseits von 1.024x768 und eine zwei- oder vierfache Kantenglättung sowie einen vier- oder achtfachen anisotropen Texturfilter, muss mindestens eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL in Ihrem PC stecken.

»Ein echter Sechs-Gott kann sechs Frauen auf einmal befriedigen.«

Der Dunkelalin Sawu beschwört im Kampf dämonische Helfer. Ein Glück, dass er später auf Ihrer Seite kämpft.

Ich kann's beschwören!



Abgefahrene Maschinen und Dschinns, die Dämonen herbeirufen, sind die Hauptdarsteller in RISE OF LEGENDS: RISE OF NATIONS.

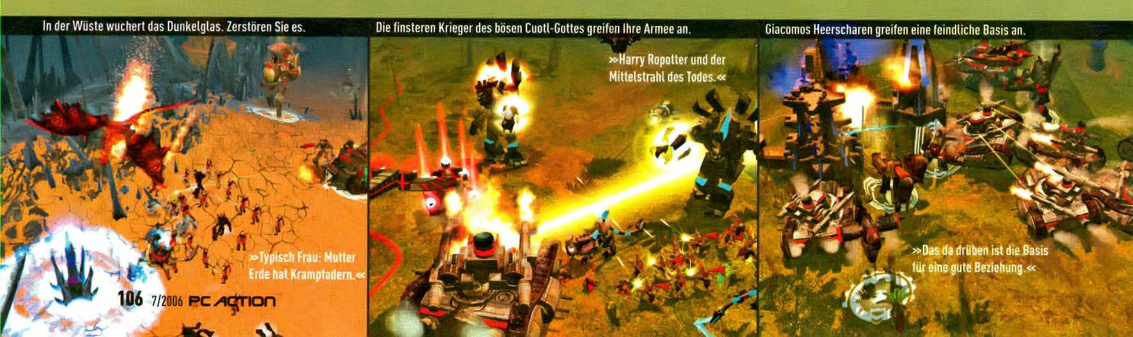
Schwarzer Dampf steigt aus einem Metallrohr an der Rückseite des mechanischen Roboters auf, als der sich lautstark in Bewegung setzt. Wild schleudert der Pilot in der großen Kanzel umher, doch er hält das Stahlungetüm unter Kontrolle. Ein Kreischen erfüllt die Luft, als gewaltige Feuerdrachen vom Himmel stürzen, eine flammende Spur im Schlepptau. „Achtung!", ruft der Pilot des Mechs, und die Soldaten, eine Mischung aus spanischen Konquistadoren und Musketieren, legen die Gewehre an. Die schuppigen Echsen treten ein wahres Inferno los, dann durchbricht ein gleißend heller Strahl das Chaos. Aus einem der Arme des riesigen Mechs schießt ein Lasergeschoss nach dem anderen in die Luft. Einer der Drachen stürzt krachend zu Boden. Dichter Staub wirbelt hoch. Da taucht der fette Leib des dschinnartigen Dunkelalin Sawu auf. Seine blaue Haut glänzt vor Schweiß. Er erhebt seine Klauen in die Luft und ein blendendes Licht erscheint, als er seine dämonischen Diener beschwört und in den Kampf schickt.

EINFACH MAL ABDREHEN

Wenn Sie schon glauben, dass PC ACTION-Redakteure schon total durchgeknallt sind, haben Sie Big Huge Games' *Rise of Legends: Rise of Nations* noch nicht gesehen. Das Teil versetzt Sie in eine Welt, die abgedrehter nicht sein könnte. Hier treffen Magie und Drachen auf dampfgetriebene Mechs und Soldaten, die dem 15. Jahrhundert entsprungen sein könnten. Endlich mal ein erfrischend neues Szenario, das aus dem Fantasy- und Zweiter-Weltkriegs-Einheitsbrei hervorsticht und zudem spannend in Szene gesetzt ist. Genau wie die Hauptgeschichte, die Sie immer wieder motiviert, noch eine weitere Mission zu zocken, um zu ergründen, wie es weitergeht.

HERRSCHER WIDER WILLEN

Ein Ausritt kann doch was Schönes sein. Gemeinsam mit seinem Bruder Petruzzo, dem Herrscher über das Volk der Technik-Freaks Vinci, machen Sie sich in der Rolle des Erfinders Giacomo auf, das Rätsel einer verseuchten Mine zu erkunden. Es kommt, wie es kommen muss: Durch einen hinterhältigen Überfall verliert Petruzzo das Leben. Schweren Herzens übernehmen Sie das Kommando über das Reich, was Sie eigentlich nie wollten. Genau so, wie PC AC-


In der Wüste wuchert das Dunkelglas. Zerstören Sie es.

»Typisch Frau: Mutter Erde hat Krampfadern.«

Die finsteren Krieger des bösen Cuotl-Gottes greifen Ihre Armee an.

»Harry Ropotter und der Mittelstrahl des Todes.«

Giacomos Heerscharen greifen eine feindliche Basis an.

»Das da drüben ist die Basis für eine gute Beziehung.«

>>Scotty hatte sich verrechnet.<<

Hier beschwört Sawu zwei Kreaturen, die bei den Auseinandersetzungen helfen.



>>Osama Bin Turtle greift mit Allahs letzten Kröten die US-Botschaft an.<<

Greifen Sie eine Festung an, sehen Sie, wie sich unter Explosionen einzelne Brocken lösen.

TION-Redakteure nie freiwillig in dunklen Bars abhängen würden, es aber doch immer wieder aus Gutmütigkeit tun. Zunächst steht also Rache auf dem Plan. Doch dabei bleibt es nicht, denn ein viel größeres Übel macht sich in der Welt Aio breit. Im Verlauf der drei Kampagnen ist es Ihre Aufgabe, mithilfe der Vinci, des Alin-Wüstenvolks und der Cuotl, einem bösen Gott die Leviten zu lesen.

KARTENSPIEL

Ähnlich wie in *Rome: Total War* beginnen Sie Ihren Feldzug auf einer 3D-Übersichtskarte des Landes. Hier schieben Sie die Armee von Land zu Land und bestimmen so, welches Sie als Nächstes angreifen möchten. Ganz so, wie es George Bush zu Hause macht. Auch bereits errichtete Basen bauen Sie aus dieser Sicht weiter aus. Jedes Gebiet verfügt über andere Vor- und Nachteile. Mehr Einheiten bei Beginn der Schlacht oder eine schnellere Forschung sind nur zwei Beispiele. Daher sollten Sie taktisch entscheiden, welches Areal Sie einnehmen möchten. Kommt es dann zur Konfrontation, geht es eher klassisch zu. Arbeiter bauen Rohstoffe ab, Karawanen sorgen für Geld. Ihre Basis bauen Sie in zwei Stufen aus. Die Hauptstadt erweitern Sie um Bezirke, die das Ein-

Bossgegner – wie hier einer von Sawus Dienern – sind besonders schwer zu knacken.

>>Kocht zwischen den Beinen: Spider-Mans Freundin.<<

Alles Lüge!

Nichts ist wie es scheint. Frauen stopfen Ihre BHs mit Altpapier aus, die Rente ist sicher und auch in *Rise of Legends* sind die Helden nicht die, für die sie sich ausgeben. Wir decken die Wahrheit schonungslos auf.



GIACOMO, ERFINDER AUS MIANA ►
Hinter der Fassade des genialen Erfinders Giacomo verbirgt sich der Astrophysiker Stephen Hawking. Nachts tritt er seinen Rollstuhl in die Ecke, zieht den hautengen Robo-Spandex-Anzug über und lässt in einschlägigen Bars seine geschmeidige Faust sprechen.



◄ LENORA, ANFÜHRERIN DER PIRATA
Der Bundeshaushalt ist angespannt, der Etat der Bundeswehr zusammengeschrumpft wie ein Mann unter der kalten Dusche. Daher testet Angela Merkel die Prototypen der Forschungsabteilung jetzt selbst. Das hat ihr Kumpel George beim Kaffeekränzchen beigebracht.

YONTASH, DER GEISTERHÄUPTLING ►
Der völlig verarmte goldene Reiter Joachim Witt buchte mit seinen letzten Cent einen Pauschalurlaub in Tschernobyl. Dort las er ein frisch geborenes Nagetier am Straßenrand auf. Nach dem Aufpäppeln startete er ein phänomenales Comeback als der rattige Reiter.

VENZA, KOMMANDEURIN VON PIRATA ►
Auf dem Ballermann verliebte sich Jürgen Drews' Frau Ramona in ein ausgedientes Bananen-Gummiboot. Aufgemotzt und umweltfreundlich betreibt sie es seitdem mit Muttermilch aus ihren großen Tanks.



◄ KAKOOLHA, KÖNIG DER CUOTL
Sensation: Zufallsfund in den Alpen! Neben Ötzis Glückskondom lag ein versteinertes Skelett von Hannibals Geheimwaffe gegen die Römer. Der Kampfelefant war mit einem modernen Bordgeschütz ausgerüstet, aber mangels Kraftstoff liegen geblieben.





SAWU, DER DUNKELALIN ►
Aufgedeckt: Nachdem seine Unterleibsoperation buchstäblich in die Hose ging, verfiel Dirk Bach dem Alkohol, betete dreimal am Tag gen Mekka und trainierte mit mäßigem Erfolg unter dem Pseudonym Sawu für die Hula-Hoop-Meisterschaft. Ein Teufelskerl!

Testlogbuch: Rise of Legends: Rise of Nations

Das abgefahrene Szenario motiviert bestens.

ANDREAS BERTITS

DIENSTAG, 02.05.2006 | **11:37 Uhr**
Kollege Hesse legt mir die Testversion von *Rise of Legends: Rise of Nations* auf den Tisch. Artig marschiere ich ins Gamelab und beginne mit der Installation. Mal sehen, was mich erwartet. Eine Menschenmenge sammelt sich um meinen PC, als das hammermäßige Intro zum Spiel läuft. Sabbernd starte ich die erste Kampagne.

DIENSTAG, 02.05.2006 | **15:52 Uhr**
Unter gewaltigen Explosionen kracht die gegnerische Basis auseinander. Was für ein fantastisches Spielerlebnis bisher! Die total verrückten Einheiten überraschen mich immer wieder aufs Neue. Vor allem gefällt es mir, wenn meine dampfbetriebenen Panzer gegen Drachen und anderes Fantasygetier kämpfen. Die stereotypen Orks, Elfen, Zwerge oder alliierten Soldaten anderer Genre-Vertreter können mir gestohlen bleiben. Ich stehe auf das Szenario von *Rise of Legends*! Weiter geht's!

MITTWOCH, 03.05.2006 | **14:05 Uhr**
Hmmm, also die Missionsziele könnten abwechslungsreicher sein. Ständig nur die gegnerische Stadt auszuradieren, das ist etwas öde. Aber dafür hauen mich die Kämpfe vom 1.00-Euro-Spiele-Sessel. Die Alin-Kampagne ist zwar bisher auch sehr gut, aber das ständige Wüstenszenario geht mir langsam auf den Senkel. Hier hätte ich mir zwischendurch auch mal was anderes gewünscht. Aber jetzt geht es auf in die dritte Kampagne.

DONNERSTAG, 04.05.2006 | **13:21 Uhr**
Der Schwierigkeitsgrad im normalen Modus ist mir zu lasch, was ich von *Heroes of Might and Magic 5* (Test ab Seite 100) nicht behaupten kann. Echte Strategen sollten sich also besser gleich in den höheren Schwierigkeitsgraden versuchen. Ganz so überzeugend wie der Einzelspieler-präsentiert sich der Mehrspieler-Modus nicht. Nur (Team)-Deathmatch ist mau. Da hätten die Entwickler vor allem mit der taktischen Übersichtskarte mehr rausholen können. Abschließend blicke ich auf ein Strategiespiel zurück, dass endlich wieder die seit langem vermisste Abwechslung in das Genre bringt und schon allein deswegen in jede anspruchsvolle Sammlung gehört.



Die Heldeneinheiten beeindrucken durch Extravaganz.

Die eigene Armee bleibt manchmal im Gelände stecken.

So spielt sich: Rise of Legends: Rise of Nations

Müssen wir Ihnen tatsächlich noch erklären, wie sich Echtzeit-Strategiespiele zocken? Okay, weil wir so gutmütig sind und *Rise of Legends: Rise of Nations* doch ein wenig anders ist, erzählen wir es Ihnen noch einmal.

1 EROBERN



▲ Auf einer dreidimensionalen Landkarte der Welt Aio planen Sie Ihren Feldzug. Sie bestimmen, welches Gebiet Sie als Nächstes angreifen wollen und achten dabei auch auf die Stärken und Schwächen des Landes.

2 AUSBAUEN



▲ Zunächst steht der Aufbau einer Stadt an. Dazu pflanzen Sie Militär-, Handels-, Industrie- und Palastbezirke direkt daneben. Außerdem errichten Sie Produktionsgebäude außerhalb der Stadt, um Einheiten herzustellen.

heiten- oder Ressourcenlimit erhöhen. Diese Bezirke pflanzen Sie zwingend direkt an das Hauptgebäude, achten Sie also auf genug Platz. Zusätzlich erschaffen Sie wie in jedem anderen Echtzeit-Strategiespiel Bauwerke außerhalb der Metropole, in denen Sie neue Einheiten produzieren. Taktiker fühlen sich zu Hause.

ERFORSCHERDRANG

Mit einer schlagkräftigen Armee machen Sie sich auf, die Karten zu erkunden. Dort finden sich nicht nur verstreute Schätze, die Ihre Rohstoffsammlung vergrößern, sondern auch neutrale Städte. Attackieren Sie diese, fliegen buchstäblich die Fetzen: Die Geschosse von Panzern reißen Mauern in Stücke, während die Fußsoldaten ins Innere stürmen, um die Bevölkerung zu „überreden", sich zu ergeben. Haben Sie die Stadt annektiert, bauen Sie sie natürlich ebenfalls aus. Früher oder später treffen Sie auf den eigentlichen Feind – vorausgesetzt, Ihre Leute bleiben unterwegs nicht irgendwo stecken. Die Wegfindung lässt teilweise zu wünschen übrig, wenn Sie Ihre Soldaten über weite Strecke zu einem bestimmten Fleck auf der Karte schicken. Andererseits stellt es kein Problem dar, einzelne Einheiten aus einer Meute herauszumanövrieren. In den kriegerischen Auseinandersetzungen rotieren, zoomen und neigen Sie die Kamera. Erreichen Sie den Kartenrand, gestaltet sich die Steuerung aufgrund der unsichtbaren Barrieren am Rand ähnlich bockig wie Dirk Bach beim Anblick von Diätnahrung. Fast immer enden die Missionen damit, die gegnerische Metropole zu erobern – nicht sonderlich abwechslungsreich. Doch der steinige Weg dorthin ist der Höhepunkt des Spiels: Wenn in den Kämpfen gigantische, dampfbetriebene Panzer auf phönixartige Drachen treffen, jubelt das Spielerherz. Die Einheiten stechen hervor wie Heidi Klums Nippel an einem Wintermorgen. Abgedrehte Fahrzeuge wie der Wüstenquader, der Einheiten repariert, faszinieren ebenso wie die Roboterkatzen, auf deren Rücken Laserkanonen montiert sind. Die Soldaten, Gefährte und Kreaturen in Aktion zu erleben und gegen die zahlreichen Feinde einzusetzen, macht einen großen Teil des Spielreizes aus. Jedesmal, wenn Sie neue Technologien freischalten, wollen Sie sofort die neuen Kampfroboter und Dschinns live und in Farbe metzeln sehen. Auch der Forschungspart motiviert, da Sie

Vergleich



	Age of Empires 3	Rise of Legends: Rise of Nations	Rise of Nations Gold Edition
PRO + CONTRA	+ Fantastische Grafik	+ Frisches Szenario	+ Taktisch anspruchsvoll
	+ Super Mehrspieler-Modus	+ Spannende Geschichte	+ Simple Steuerung
	– Langweilige Geschichte	– Mäßige Wegfindung	– Veraltete Grafik
	– Teilweise lahme Missionen	– Gleiche Missionsziele	– Kaum untersch. Völker
EINZELSPIELER	87 %	86 %	80 %

3 ABMETZELN

▼ Mit einer schlagkräftigen Armee treten Sie den Feinden entgegen. Achten Sie darauf, Luft-Luft-, Boden-Boden-, und Luft-Boden-Einheiten in den Kampf zu schicken. Annektieren Sie neutrale Gebiete für Nachschub. Schließlich erobern Sie die gegnerische Stadt und die Mission ist gewonnen.



4 HELDEN NUTZEN

► Die Helden im Spiel sind äußerst nützlich, nicht nur für den Verlauf der Geschichte. Mit ihren Spezialfähigkeiten räumen sie unter den Angreifern kräftig auf. Allerdings müssen Sie sich vor Beginn einer Schlacht für drei der sechs Heroen entscheiden. Wählen Sie weise!

ständig wie Dr. Frank N. Stein am Machen sind und keine allzu langen Pausen Sie quälen.

HELD REGIERT DIE WELT

Heutzutage braucht sich ja kein Strategiespiel mehr blicken zu lassen, in dem der Spieler keine Helden umherscheuchen kann. Auch in *Rise of Legends: Rise of Nations* schicken Sie diese Recken in ausufernde Schlachten. Doch zunächst gilt es, die Kerle zu finden, was manchmal gar nicht so einfach ist. In manchen Szenarien schließen die sich Ihnen zwar löblicherweise freiwillig an, in anderen, wie im Fall des Dunkelalin Sawu, überreden Sie den Heroen erst mal mit roher Waffengewalt, gefälligst die Seiten zu wechseln. Die Helden verfügen wie üblich über spezielle Fertigkeiten und Angriffsarten, die Sie in den Kämpfen zu unersetzbaren Einheiten machen. Auch hier steckt ein gerüttelt Maß an Taktik drin, denn pro Kampf dürfen Sie nur drei Recken gleichzeitig führen. Da ist also Nachdenken gefragt, wen Sie einsetzen. Sind Sie der Meinung, in der nächsten Mission einen Heiler zu benötigen, nehmen Sie besser Giacomo mit. Wer auf durchschlagenden Erfolg setzt, ist mit Dunkelalin Sawu besser bedient, während Venza, die Kommandeurin der Pirata, Luftangriffe abwehrt. Die Helden sind keine seelenlosen Marionetten: Im Gegensatz zum gemeinen Fußball-Bundesligaspieler besitzen sie eigene Persönlichkeiten und fügen sich hervorragend in die Geschichte des Spiels ein. Gefühlsfetischisten knüpfen da wohl manch zarte Bande, aber wir Redakteure sind ja empfindungsresistent.

GANZ SCHÖN UNVERBRAUCHT

Rise of Legends: Rise of Nations schafft eine einzigartige Atmosphäre mit spannenden, actiongeladenen Kämpfen und einem unverbrauchten Szenario. Derart bizarre Figuren und Kreaturen finden Sie in kaum einem anderen Spiel. Gut, der Mehrspieler-Modus ist mit dem alleinigen Modus (Team)-Deathmatch auf 42 vorgefertigten und zahllosen zufallsgenerierten Karten kein Heilsbringer. Trotzdem lohnt sich die eine oder andere Partie gegen bis zu sieben Freunde. Immer noch besser, als im Freibad dämliche Tussis zu begaffen. Wer aber keine Panzer oder Orks mehr sehen mag und eine durchgeknallte und spannende Geschichte in einem Strategiespiel will, greift sich den Titel von Big Huge Games!

Andreas Bertits

Info: www.riseoflegends.com



»Bruder von Sauron: Drecksauron.«

Ein paar Rukh-Drachen attackieren eine Glasfestung von Dunkelalin Sawu.

ANDREAS BERTITS

Ich gebe es zu, anfangs war ich sehr skeptisch. Drachen und dampfbetriebene Roboter in einem Szenario? Doch schon nach den ersten Spielstunden konnten mich meine Kollegen nur mit Gewalt vom PC wegzerren. *Rise of Legends: Rise of Nations* hat mich selbst nachts aus dem Bett getrieben. Nicht nur wegen der schnellen und actionreichen Kämpfe, sondern auch und vor allem durch dieses skurrile Szenario. Kein Zweiter Weltkrieg, keine 08/15-Orks, hier passt zusammen, was nicht zusammen gehört. Bei dieser prächtig inszenierten Jules-Verne-Welt sehe ich locker über die nicht optimale Wegfindung und das wenig abwechslungsreiche Missionsdesign hinweg. *Rise of Legends* macht Spaß und das nicht zu knapp.

MARC BREHME



Als ich den Titel des Spiels las, dachte ich zuerst an ein fantastisches Mittagessen. Doch *Rise of Legends* entpuppte sich als grandioses Echtzeit-Strategiespiel, das mir beinahe lieber ist, als was zu essen. Die Welt wirkt wie aus einem Guss, die Missionen sind so spannend, dass ich daran am liebsten bis tief in die Nacht gespielt hätte, statt an meiner Freundin. Besonders die genialen Maschinen und Erfindungen haben es mir angetan. Die dampfbetriebenen Kriegsfahrzeuge erinnern mich sogar an die Panzer unserer Nationalen Volksarmee. Ob die Entwickler sich wohl damals in der DDR Ideen geholt haben? Warum die Spielgeschwindigkeit allerdings aus heiterem Himmel immer wieder einbricht, bleibt mir ein Rätsel.

Rise of Legends: Rise of Nations

PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	26. Mai 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Big Huge Games
VERTRIEB	Microsoft
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 1 GByte RAM, 2,5 GByte HD, 64-MByte Grafikkarte, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
8 Spieler, (Team)-Deathmatch auf 42 vorgefertigten und zufallgenerierten Karten; 1 Sp./CD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	86%
SOUND	85%
STEUERUNG	82%
MEHRSPIELER	80%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Gleich ablaufende Missionsziele	- 5%
Suboptimale Wegfindung	- 4%
Gewöhnungsbedürftige Steuerung	- 3%
Leicht unübersichtliches Menü	- 2%

SEHR GUT
Superspannendes Echtzeit-Strategiespektakel in völlig abgefahrenem Szenario.

86%
EINZELSPIELER

»Die Umschulung zur Toilettenfrau hinterließ ihre Spuren.«

Nach erfolgreicher Verteidigung eines Planwagen-Trecks warten die Helden auf die Weiterfahrt.

Kniffliges Bandenspiel

VERGLEICH

Commandos 3



81% (abgew.)

BESSER



SCHLECHTER

Desperados



76% (abgew.)

Wie beim Billard planen Sie auch in DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE Ihre Züge im Voraus. Da eröffnen sich neue Perspektiven.

Tja, da sind Sie wieder, Ihre drei Probleme. Nicht nur, dass man Ihren Bruder Ross umgelegt hat. Nein, jetzt bringen die Indianer auch noch scheinbar grundlos Siedler um die Ecke und Sie tappen mitten in eine Verschwörung.

IM WESTERN NICHTS NEUES

Sie, das ist ihr digitales Alter Ego John Cooper, der im Jahr 1883 die Arschkarte gezogen hat. Der Revolverheld schart – wie schon im Vorgänger – auch in *Desperados 2: Cooper's Revenge* wieder eine Truppe Haudegen um sich und kämpft sich mit diesem Team durch eine Westernkulisse. Neben Boss John Cooper sind vier altbekannten Gesichter mit von der Partie. Doc McCoy schultert erneut das Scharfschützengewehr, begleitet von den Raubeinen Sam Williams und Pablo Sanchez. Eher leichtfüßig präsentieren sich die verführerische Kate O'Hara und Indianer Hawkeye, für den die asiatische Austauschstudentin Mia aus dem Vorgänger in die Wüste geschickt wurde. Jedes Teammitglied hat gewisse Stärken, die es geschickt einzusetzen gilt, wenn Sie in den 18 Missionen überleben und den Mord an Coopers Bruder rächen wollen.

HEUTE SCHON GEBLICKT?

Hier lassen Sie endlich mal den Boss raushängen und erteilen per Mausklick Befehle an Ihre Pixelmannen. Wichtig ist vor allem, dass Sie keine Aufmerksamkeit erregen und immer schön sachte zu Werke gehen. Sie schlagen also die Feinde K.O., verschnüren und schleppen sie aus dem Blickfeld der restlichen Gegner. Ein Beispiel gefällig? Kate zeigt ihre Reize und lockt damit die Wache an: Jetzt dem Burschen etwas Eau de Cologne ins Gesicht sprühen und ihn mit einem gezielten Tritt in die Familienjuwelen schlafen legen. Das dürre Frauenzimmer kriegt es aber nicht gebacken, die Typen auch noch wegzuschleppen. Also muss ein kräftiger Kerl den Job übernehmen. Lassen Sie den Gefesselten stattdessen in der Sonne schmoren, können Sie mehr als sicher sein, dass die nächste Wache bei Blickkontakt einen Schreikrampf bekommt.

ÜBERLEG'S DIR GUT!

Diese Knobelei ist es erneut, die den Charme von *Desperados 2* ausmacht und stundenlang an den Monitor fesselt. Mit akribischer Hingabe studierten wir die Laufwege der Gegner, die sich gegenseitig Deckung geben, und positio-



»Der Weltmeister im Kunstpinkeln war schwul.«

Kate O'Hara verdreht mit ihren sexy Klamotten (nicht nur) bösen Buben den Kopf.



»Etat gekürzt, deshalb zusammengelegt: *Karl May Fair Lady-Festspiele.*«

Sanchez mäht mit der Gatling-Kanone reihenweise feindliche Indianer von ihren Pferden.



Die isometrische Perspektive bietet eine gute Übersicht ...

... in der Verfolgersicht bewegen Sie sich wie in einem Ego-Shooter.

Doc McCoy visiert mit seiner aufgemotzten Scharfschützenpistole die Wachen eines Gefängnisses an.

Cooper, Kate und Doc hocken hinter einem Zaun und planen im Schutze der Dunkelheit ihren nächsten Angriff.

nierten unsere Teammitglieder wie Schachfiguren. Sie sind in der Regel nur erfolgreich, wenn Sie mit den richtigen Figuren an der richtigen Stelle zum richtigen Zeitpunkt die richtige Aktion ausführen. Gerade bei zeitkritischen Aktionen griffen wir dankbar auf die aufpolierte Quick-Action-Funktion zurück, mit der Sie mehrere Aktionen aufzeichnen und später in einem Rutsch ausführen können. (Lesen Sie dazu den Extrakasten „Quickie gefällig?")

SIEH'S MIT ANDEREN AUGEN

Eine echte Neuerung ist der Wechsel von der frei dreh- und zoombaren 3D-Übersichtskarte in die Verfolgerperspektive. Per Tab-Taste steuern Sie Ihren Helden wie in einem Ego-Shooter durch die detaillierte und liebevoll gestaltete Landschaft. Weil Sie dann deutlich schneller zielen und abdrücken, pusten Sie anstürmende Gegner leichter um. Hier räumen Sie Gegner per Fadenkreuz-Schuss aus dem Weg, schmeißen als Doc Gasflaschen oder als Sanchez Dynamitstangen zwischen die Bösewichte. Blöderweise leidet dabei die Übersicht. Nach kurzer Eingewöhnungsphase wechselten wir daher je nach Situation zwischen den beiden Ansichten. Praktisch!

TU DICH SCHWER

Unsere Tastatur wies aber noch andere Spuren des Tests auf: Gebissabdrücke und eine abgewetzte F8-Taste (Schnellladen) waren Zeugen des unausgeglichenen und teilweise zu happigen Schwierigkeitsgrades auf den sieben Karten. Ritten wir an manchen Stellen auch nach dem zehnten Versuch noch in den Apachenhimmel, ließen sich strunzdoofe Gegner in manchen Missionen ohne jegliche Gegenwehr und Reaktion der umstehenden Wachen ausknipsen. Da rennen Pixelfeinde selbstmörderisch schon mal mitten in die Schussbahn, suchen nur in einem Umkreis von fünf Metern nach Ihnen, landen aber auf die weiteste Distanz tödliche Treffer. Dafür streicheln durchdachtes Leveldesign, alternative Lösungswege, passende Westernmusik und die deutsche Sprachausgabe das Spielergemüt. „Glaub mir, um dich trauert kein Schwein", raunt Cooper etwa mit der deutschen Stimme von Brendan Fraser, im Saloon erklingt stimmige Klaviermusik und die Nichtspielercharaktere plappern munter lustiges Kauderwelsch. Also, aufsatteln und in den Sonnenuntergang reiten, Cowboy! Marc Brehme

Info: www.desperados2.com



Doc McCoy greift ungesehen von einem Felsvorsprung aus an.



Die Befreiung eines Gefangenen aus dem Fort erfordert Fingerspitzengefühl.

Quickie gefällig?

Frauen können es sowieso, Männer nur mit der Quick-Action-Funktion: mehrere Dinge gleichzeitig tun.

Wie der Vorgänger kommt auch *Desperados 2* mit der nützlichen Quick-Action-Funktion. Damit können Sie mehrere Aktionen speichern und später in einem Rutsch ausführen. Dazu klicken Sie auf die Sanduhr (1) und führen ganz normal die Aktionen aus, die jeder Held später abspulen soll – nur dass dabei noch nichts passiert. Zudem können Sie einstellen, dass die Taten nicht sofort, sondern erst bei Sichtkontakt zur Ausführung gelangen (2). Dann „Speichern" oder „Abbrechen" (3) – fertig. Später lösen Sie die Aktionen per Mausklick aus. Genial!





MARC BREHME

Desperados hat mich unzählige Nächte meines Lebens gekostet, bei *Desperados 2* befürchte ich das Gleiche. Aber ich schwanke zwischen Begeisterung für stimmiges Westernflair, altbekannte Helden, ausgefeilte Taktiken auf der einen und dem knackigen Schwierigkeitsgrad in Verbindung mit der nutzlosen Pausenfunktion auf der anderen Seite. Entgegen meiner Befürchtung ist *Desperados 2* trotz der Shooter-Elemente und kleinen KI-Macken aber eines geblieben: ein grundsolides Knobelspiel.



Desperados 2: Cooper's Revenge

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	26. April 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Spellbound
VERTRIEB	Atari
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,4 GHz, 512 MByte RAM, 3,2 GByte HD, Windows 2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Das hätten Sie wohl gern? Aber Pustekuchen. Revolverhelden vertrauen nur sich selbst.

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	82%
SOUND	88%
STEUERUNG	80%
MEHRSPIELER	–

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
KI-Mängel	- 9%
Teils unausgewogen schwierig	- 6%
Streng lineare Kampagne	- 3%
Langweilige Zwischensequenzen	- 2%
Clippingfehler	- 1%

GUT
Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades ein süchtig machendes Taktikspiel.



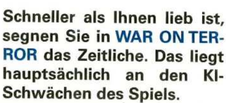


Ein HQ-77 der Chinesen holt einen Transporthelikopter der Order vom Himmel.



Die Chinesen erobern eine Brücke, um den Nachschub zu sichern.

Der Untergang



VERGLEICH
C&C Generäle
86%
BESSER
Act of War: Direct Action
79%
BESSER

Schneller als Ihnen lieb ist, segnen Sie in WAR ON TERROR das Zeitliche. Das liegt hauptsächlich an den KI-Schwächen des Spiels.

Viel zu oft läuft es im Leben nicht so, wie man sich das vorstellt. Dies gilt auch für den Krieg gegen den Terrorismus und für Computerspiele. In unserem Beta-Test zu Digital Realitys neuem Taktiktitel *War on Terror* vergangene Ausgabe zeigten wir einige teils gravierende Mängel auf, die den Spielspaß erheblich trübten. Nun warfen wir uns mit der fertigen Verkaufsfassung und dem aktuellen Patch erneut in die virtuellen Schlachten. Was hat sich geändert? Nichts.

OHNE JEGLICHE BASIS

Im Jahr 2008 zieht die WOFOR in den Kampf gegen Terroristen und die Chinesische Volksrepublik. Anders als in gängigen Genre-Vertrerten bauen Sie keine Basis, sondern schicken Kampfeinheiten direkt in die Einsätze. An Landezonen kaufen Sie sich neue Fahrzeuge und Soldaten, um mit Ihrer Streitmacht den Feinden in fantastischer 3D-Optik den Garaus zu machen.

KLASSENZIEL VERFEHLT

Was braucht ein Strategiespiel, um zu rocken? Genau, ein ausgeglichenes Balancing zwischen den Einheiten und den Parteien, eine gute künstliche Intelligenz der Gegner und spannende Missionen. Zumindest im letzten Punkt trifft *War on Terror* fast ins Schwarze. Die abwechslungsreichen Aufträge lassen Sie schon mal die Zeit vergessen und motivieren langfristig. Die KI und das Balancing hingegen gehören in die Schublade „katastrophal" und ersetzen Lust durch Frust.

Trotz des aktuellen Patches hat sich nichts an den von uns bemängelten Problemen getan: Noch immer verharren Feindgruppen bei Beschuss von Scharfschützen bewegungslos, Panzer bleiben an den kleinsten Hindernissen kleben oder versperren sich gegenseitig den Weg und Gegner poppen in wenigen Metern Entfernung wie aus dem Nichts auf, obwohl Sie eine enorme Weitsicht genießen. Da der Mehrspieler-Modus an denselben Macken krankt, eignet er sich nur für Menschen, die Kummer gewohnt sind. Also Küblböcks Fahrlehrer oder verheiratete Männer. Ja, an den prima nachgebildeten Orten und tollen Szenerien kann man sich ergötzen, aber wer will das nach derartigen Problemen noch? Zu wenig für ein gutes Strategiespiel. Andreas Bertits

Info: www.waronterror.de



Die Chinesen halten ein Dorf, um es vor den Terroristen zu beschützen.



ANDREAS BERTITS

Platt, aber wahr: Zu früh zu kommen, ist einfach blöd. Ja, *War on Terror* hätte etwas mehr Entwicklungszeit gut getan. Denn die angesprochenen Probleme kann man sicherlich in den Griff bekommen. Momentan müssen sich Strategen mit einem halbgaren Produkt begnügen, aus dem so viel hätte werden können. Eine klasse Optik – so wie ich sie jeden Morgen im Spiegel sehe –, dazu coole Aufgaben; das passt. Selbst die abgedreht abstruse Geschichte hebt sich positiv vom üblichen Zweiten-Weltkriegs-Schmonz ab. Unterm Strich bleibt dennoch eine vertane Chance, was schmerzt.



War on Terror

PREIS	Ca. € 45,-
TERMIN	7. April 2006
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Digital Reality
VERTRIEB	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 128 MByte Grafikkarte, 4,2 GByte HD, DVD-Laufwerk, Win2000

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Conquer, Deathmatch, King of the Hill, Steal the Flag; 1 Spieler pro DVD.

PREIS/LEISTUNG	55%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	71%
MEHRSPIELER	53%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Gravierende KI-Mängel	-20%
Unstimmiges Balancing	-10%
Miserable Wegfindung	- 8%
Programmfehler	- 6%
Unausgegorene Kameraführung	- 3%

AUSREICHEND
Nette Grafik, gute Missionen, aber ohne Ende verschenktes Potenzial.



= 53% EINZELSPIELER

AKTUELLE NEWS
CHEATS
92% TOP GAME
GAME INFO
DEMO DOWNLOAD
RELEASE DATUM
BOXART
SCREEN SHOTS
GAMEPLAY VIDEOS
PATCH VERSION 1.3
KOMPLETT-LÖSUNG

Überblick verloren?

Wir haben ihn!

www.wazap.de
















www.wazap.de Die Spielesuchmaschine

»Im Publikum: Nena.«

Der englische Verteidiger Ashley Cole haut mit einer Grätsche den deutschen Hoffnungsträger Podolski um.

Hau den Lukas!



Haben Sie WM-Tickets? Wir auch nicht. Aber dafür gibt es FIFA WM 2006.

In *FIFA Fußball Weltmeisterschaft Deutschland 2006* ist die Welt noch in Ordnung. Im offiziellen und virtuellen Pendant zum größten Sportereignis des Jahres hatte der Zoff zwischen der Defensivlegende von Borussia Dortmund, Christian Wörns, und Nationaltrainer Jürgen Klinsmann keine Konsequenzen. Der Dortmunder steht in der Startaufstellung der PC-Abwehr. Ganz im Gegensatz zur Wirklichkeit, in der Wörns seine letzte WM-Chance verspielt hat. Ob mit oder ohne Wörns – im echten Leben sind die Chancen der Deutschen in Anbetracht der Klasse der Konkurrenz sowieso gering. Mit *FIFA WM 2006* aber entscheiden Fußballfans selbst, ob es das deutsche Team tatsächlich ins Finale schafft.

ALLES SCHON GESEHEN

Wir kennen es schon von anderen *FIFA*-Ablegern wie *Champions League 04-05* oder *Euro 2004*: Man nehme die aktuellste *FIFA*-Grafik-Engine, streiche je nach Turnier National- und/oder Vereinsmannschaften und heraus kommt eine abgespeckte Fassung von EAs Vorzeige-Sportspiel. Diesmal sparen die Macher nicht nur beim Mannschaftsumfang, der hier 127 Nationalmannschaften beinhaltet. Zusätzlich fehlt es an Optionen. So vermissen wir die aus *FIFA 06* bekannte „Team-Chemie". Wer gegnerische Stürmer mittels Manndeckung stoppen will, schaut ebenfalls in die Röhre. Blöd! Dafür implementierten die Entwickler allerdings einen sehr gelungenen Szenario-Modus. Dieser versetzt Sie in fiktive, aber auch historische Momente der Fußballgeschichte. Sie dürfen beispielsweise das WM-Finale 1966 in England nachspielen und der deutschen Nationalmannschaft zum Sieg verhelfen. Denn jeder (außer unserem Textchef Willi) weiß, dass das Wembley-Tor nie hätte zählen dürfen. Spielerisch erinnert *FIFA WM 2006* sehr an das technische Vorbild *FIFA 06*. Nur die künstliche Intelligenz erscheint uns schwächer. Sogar auf hohen Schwierigkeitsgraden verhalten sich die gegnerischen Kicker mitunter unrealistisch und nervig. So passen die KI-Jungs den Ball minutenlang durch die eigenen Reihen, um ihn dann unmotiviert nach vorn zu dreschen. Zudem nervt der monotone Spielverlauf. Alle Aktionen und Animationen wirken einstudiert, unflexibel – schlicht unrealistisch. Es fehlt einfach ein Stück weit an Abwechslung und Überraschungsmomenten. Dafür entschädigt die tolle Präsentation nur bedingt.

Lukasz Ciszewski

Info: www.electronicarts.de

LUKASZ CISZEWSKI

Dank *FIFA WM 06* ging mein Traum in Erfüllung: Die polnische Nationalmannschaft deklassierte in der Gruppenphase Deutschland, vernaschte im Halbfinale Brasilien und schickte im Endspiel Argentinien mit 4:0 nach Hause. Wow – und das alles sah auch noch klasse aus! Doch spielerisch ist mir der Titel trotzdem zu öde. Zu allem Überfluss ging mir die künstliche Intelligenz schon während der Quali auf den Sack. Wer eine Fußball-Sim mit mehr Tiefgang will, kommt auch dieses Jahr nicht an *Pro Evo Soccer* vorbei.



FIFA Fußball-WM 2006

PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	27. April 2006
GENRE	Sportspiel
ENTWICKLER	EA Sports
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,3 GHz, 256 MByte RAM, 900 MByte HD, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Freundschaftsspiel, Turniere; 2 Spieler pro DVD.

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	87%
SOUND	80%
STEUERUNG	78%
MEHRSPIELER	77%

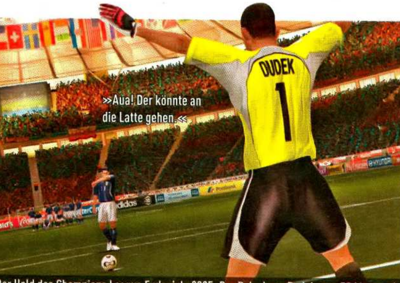
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nur Nationalmannschaften	-10%
Wenig Abwechslung im Spielverlauf	-10%
Verbesserungswürdige Ballphysik	- 3%
Schwache KI	- 2%

GUT
Wer die WM 2006 originalgetreu nachspielen will, muss hier zugreifen.

75% EINZELSPIELER



Hat die komplette Abwehr der Brasilianer überrumpelt: Thierry Henry.



Der Held des Champions League Endspiels 2005: Der Pole Jerzy Dudek vom FC Liverpool.

Heimspiel 2006



»Interessant: Bewerberliste der Sternsinger.«

Die Untermenüs sind sehr übersichtlich und bieten alle nötigen Optionen.

»Wie immer: Stau zwischen Frankfurt und Köln.«

In den 3D-Spielszenen geht es realitätsnah und spannend zur Sache.

Nach *Fußballmanager Fun* kommt jetzt *Heimspiel 2006*: Verantwortlich für die extrem einsteigerfreundliche Wirtschaftssimulation ist Spieldesigner-Legende Werner Krahe, der bereits 1991 mit *Bundesliga Manager professional* eine riesige Fanschar gewinnen konnte. Vom Prinzip her hat sich seither eigentlich fast nichts geändert. Gut, wie es sich für einen modernen Manager gehört, verfügt auch *Heimspiel 2006* über 3D-Spielszenen. Die fallen grafisch zwar lange nicht so üppig aus wie bei der Konkurrenz von Electronic Arts, sind aber spannend und wirken meistens realistisch. Obwohl Sie sich im Vergleich zu anderen Genrevertretern in fast schon erschreckend wenig Untermenüs herumtreiben, gibt es alle Optionen, die man benötigt. *Heimspiel 2006* beschränkt sich auf das Wesentliche: Stadion-Ausbau, grobe Finanzplanung und natürlich Taktikeinstellungen. Dennoch oder vielleicht gerade deshalb flutscht das Teil wie aus einem Guss. Das kommt gerade in Mehrspieler-Begegnungen zum Tragen, denn eine komplette Runde dauert selbst bei vier Mitstreitern maximal zehn Minuten. Die Partie läuft auf einem Vierer-Splitscreen, präsentiert mit echtem Sportschau-Flair. Für Fußballfans ein lecker. Ralph Wollner

Info: www.heimspiel-fm.de

RALPH WOLLNER

Wenn *Heimspiel 2006* die Originallizenzen hätte, würde ich den Titel im (niedrigen) 80er-Bereich ansiedeln. Die Fantasienamen und Stadien nerven auf Dauer. Dass kann man aber mit dem Editor ändern. Außerdem sind die Fans schon so heiß, dass Sie die Originaldaten mit Leichtigkeit im Netz bekommen!



PREIS/LEISTUNG	80%	GUT
GRAFIK	53%	76%
SOUND	56%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	76%	EINZELSPIELER
GENRE		Wirtschaftssimulation
HERSTELLER		Greencode/The Games Company
PREIS		Ca. € 35,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD



Sonic Mega Collection Plus



»Dich erwischen wir auch noch auf der Landstraße, du blöder Igel!«

Der blaue Igel Sonic hat gerade einen Speicherpunkt erreicht.

Frage: Was haben *Sonic Mega Collection Plus* und unser Chefredakteur gemein? Antwort: Beide sind uralt und sehen kacke aus. Aber, wie schon oft erwähnt, ist es ja nicht das Aussehen von Belang, nein, es sind die inneren Werte, die zählen. Diese Sega-Oldie-Kollektion hat in der Hinsicht einiges zu bieten – zumindest für Nostalgie-Fans. Es finden sich mehrere Sonic-Klassiker auf dem Silberling, die anno dazumal für Mega Drive und Game Gear erschienen. Das bedeutet: 1. Die Grafik ist wirklich mies. 2. Die Spielmechanik beschränkt sich aufs Wesentliche. Der Großteil der Spiele bietet Jump & Run in Reinkultur. Da fetzen Sie mit Knuddelfiguren durch bunte Levels, hüpfen und fliegen um Ihr Leben – in 2D-Pixel-Optik. *Sonic 3D* beamt die Spielmechanik in die Iso-Perspektive, *Sonic Spinball* entpuppt sich als Flipper-Simulation und *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine* als Puzzle-Spiel. Einige der Titel zocken Sie sogar zu zweit. Verglichen mit aktuellen Jump & Runs mag *Sonic Mega Collection Plus* wie ein schlechter Witz anmuten, doch gerade die Älteren unter den Spielern erinnern sich beim Zocken nicht nur ein Mal an die gute alte Zeit zurück – und das hat ja auch was, nicht wahr? Ahmet Iscitürk

Info: www.sega.de

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	41%	69%
SOUND	59%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	50%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		Sega
PREIS		Ca. € 19,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 3,2 GByte HD

Take Command: 2nd Manassas



»Einer der Golfspieler war ein nichtstoffliches Energiewesen.«

Die Südstaatler liefern sich ein Artilleriegefecht mit den Nordstaatlern.

Die zweite Schlacht um Bull Run 1862 gehörte zu den größten und alles entscheidenden Auseinandersetzungen des amerikanischen Bürgerkriegs. Genau diese Konfrontation tragen Sie nun im Echtzeit-Strategiespiel *Take Command: 2nd Manassas* am PC aus. Dabei kommandieren Sie nicht die gesamten Einheiten der Union oder der Südstaatler, sondern nur einen Teil, der je nach Szenario in der Größe von der Brigade zur Division variiert. Alle anderen Soldaten lenkt die künstliche Intelligenz. Daher achten Sie in den ausufernden Gefechten nicht nur auf die eigene Vorgehensweise und die des Gegners, sondern beziehen auch die Verbündeten mit ein, was Sie mitunter zwingt, die Strategie kurzfristig zu ändern. Optisch reißt der Titel keine Bäume aus. Das 3D-Gelände hinterlässt zwar noch einen passablen Eindruck, die 2D-Figuren sind aber hässlich. Dafür schlüpfen Sie in die Haut eines Generals und überblicken aus dessen Sicht natürlich nicht mehr das ganze Schlachtfeld – das bringt taktische Tiefe ins Spiel. Der etwas zähe Spielfluss und die träge Steuerung machen *Take Command: 2nd Manassas* aber nur für Fans des Szenarios und geduldige Taktik-Fanatiker interessant. Andreas Bertits

Info: www.paradox-games.de/tc

PREIS/LEISTUNG	63%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	54%	63%
SOUND	61%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Echtzeit-Strategie
HERSTELLER		Mad Minute Games/Deep Silver
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		1 GHz, 256 MByte RAM, 440 MByte HD

Black & White 2: Battle of the Gods



Alle Kreaturen spielen sich gleich. Hier zertrampelt unsere Schildkröte eine Armee.



Das pralle Leben der Stadt ist nach wie vor grafisch opulent in Szene gesetzt.

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH


Black & White 2
83%
BESSER
Black & White
79%
BESSER

Die Götter sind wohl verrückt! Nein, wir haben keine Colaflasche im Dschungel und auch keine überhöhte Arztrechnung gefunden, sondern schon wieder einen Haufen Ärger am Hals. Eben noch hatten wir die Azteken in *Black & White 2* in ihre Schranken verwiesen, schon rückt uns das streitlustige Völkchen erneut auf die Pelle. Im Add-on *Battle of the Gods* beschwören die Jungs einen bösen Gott und spannen ihn vor die Rache-Karre. Auf drei Inseln – von denen nur zwei wirklich neu sind – fügen Sie sich daher dem Schicksal und bauen wie schon im Hauptspiel eine blühende Stadt auf. Per Götterhand stellen Sie Gebäude auf, ziehen Wege und wirken Wunder, um etwa die verdörrten Felder zu bewässern. Zur Seite steht Ihnen auch wieder eine Kreatur, die Sie nach Gutdünken zu einem herzensguten Schmusetier oder fiesem Monster ausbilden, um andere Fraktionen im Missionsverlauf zu überzeugen oder platt zu walzen. Entweder wählen Sie bei Spielstart die Grundgesinnung Ihres Haustieres (neutral, gut, böse) oder importieren Ihr Viech aus dem Hauptspiel. Das garantiert einen flotten Spielstart. Klasse! Echte Neuerungen – neben den neuen Inseln und der treudoof dreinblickenden Schildkröte – suchen Sie in *Battle of the Gods* allerdings vergeblich. Marc Brehme

Info: http://blackandwhite2.ea.com

MARC BREHME

Der Wow-Effekt angesichts der coolen Optik ist inzwischen verflogen – ich freute mich auf echte Neuerungen. EA, wo sind die sinnvollen Erweiterungen des Strategieteils? Wo bleibt der Mehrspieler-Modus? *Battle of the Gods* ist eine solide, aber inhaltlich sehr dünne Erweiterung. Da wäre mehr drin gewesen.

PREIS/LEISTUNG	78%	GUT
GRAFIK	93%	74%
SOUND	86%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Aufbau-Strategie
HERSTELLER		Lionhed Studios/EA
PREIS		Ca. € 15,-
MINDESTENS		1,6 GHz, 512 MB RAM, 700 MB HD, WinXP, B&W2

Dangerous Waters



PREIS/LEISTUNG	75%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	58%	64%
SOUND	82%	
STEUERUNG	62%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER
GENRE		Simulation
HERSTELLER		Sonalysts/CDV
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		550 MHz, 128 MByte RAM, Win98

Bei dieser Seeschlachtsimulation steuern Sie U-Boote, aber auch Schiffe und Flugzeuge – und zwar so realitätsnah, dass Genrefans jubeln und Otto-Normalspielern der Hypothalamus einschläft. Immerhin: Dank des 558-seitigen Pdf-Handbuchs dürften auch die zuletzt Genannten nach drei Jahren in der Lage sein, ein virtuelles Tauchschiff zu kommandieren. Stundenlang auf ein Sonar und ähnliche Geräte zu starren, macht allerdings nur Freaks Spaß. Ebenso wie die Grafik aus dem vergangenen Jahrtausend und dröge Text-Missionsbeschreibungen. Harald Fränkel

Info: www.scs-dangerouswaters.com

The Secrets of Da Vinci



PREIS/LEISTUNG	35%	UNGENÜGEND
GRAFIK	45%	39%
SOUND	20%	
STEUERUNG	48%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Adventure
HERSTELLER		Nobilis/Flashpoint
PREIS		Ca. € 40,-
MINDESTENS		800MHz, 64 MByte RAM, 1,2 GByte HDD

Achtung: Dieses Machwerk hat außer einer Namensähnlichkeit nichts mit *The Da Vinci Code* gemein, dem offiziellen Spiel zum *Sakrileg*-Kinofilm. Ziel ist es auch hier, den verschollenen Kodex des Altmeisters Da Vinci zu finden, um dessen Erbe einzustreichen. Dabei irren Sie durch lieblos dargestellte Zimmer in der Da-Vinci-Villa und heimsen Gegenstände ein, ohne zu wissen, wozu man sie braucht. Auf gut Glück kommen Sie dann doch mal weiter, nur um in der nächsten Sackgasse zu landen. Als ob das Leben nicht schon langweilig genug wäre ... Manuel Grundmann

Info: www.nobilis-france.de

Bengal



Für fünf Euro bekommen Sie in *Bengal: Spiel der Götter* das volle Knobelprogramm. Geschenkerückspiel *Wunderbox* ist zwar ein Lückenfüller, doch *Fabelwelt* und *Bengal* sind Ihr Geld allemal wert. In *Fabelwelt* verbinden Sie Zweige, in dem Sie passende Stücke anlegen und in *Bengal* schießen Sie mit dem putzigen Tiger Bengi bunte Murmeln auf eine lange Kette bis Sie alle aufgelöst haben. Alle Spiele sind relativ leicht und für Gelegenheits-PCler geeignet. Wer sich mit der Maus besser auskennt, den fordern erst die späteren Levels. Aber einem halb geschenkten Tiger schaut man nicht ins Maul, denn die paar Kröten ist die Sammlung allemal wert. Joachim Hesse

Info: www.intenium.de

PREIS/LEISTUNG	85%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	35%	69%
SOUND	18%	
STEUERUNG	89%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE		Denkspiel
HERSTELLER		Intenium/Frogster
PREIS		Ca. € 5,-
MINDESTENS		500 MHz, 64 MByte RAM, 152 MByte HD

Air Conflicts



In Luftkämpfen des Zweiten Weltkrieges stellen Sie bei *Air Conflicts* Ihre Schwindelfreiheit unter Beweis. In drei Kampagnen holen Sie aufseiten der deutschen Luftwaffe, britischen Royal Airforce und russischen Flugstaffel alles vom Himmel, was nicht in Ihrem Team spielt. Die Missionen sind frei wählbar und bauen teilweise aufeinander auf. So erkunden Sie etwa den Golf von Finnland und spionieren dort später in einem Spezialauftrag die Abwehrstellungen aus, ohne dass Scheinwerfer Sie erwischen. Blöd: Alle Flugzeuge steuern sich nahezu identisch und die Missionen wiederholen sich häufig. Für Genre-Freunde ist *Blazing Angels* die viel bessere Wahl. Marc Brehme

Info: www.airconflicts.de

PREIS/LEISTUNG	64%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	71%	61%
SOUND	60%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	64%	EINZELSPIELER
GENRE		Action
HERSTELLER		3D Vision/Frogster
PREIS		Ca. € 30,-
MINDESTENS		900 MHz, 256 MByte RAM, 843 MByte HD

Primetime



Bei der Erstellung eines neuen TV-Formats haben Sie viele Möglichkeiten...

Ach Menno, wir haben uns ja wirklich auf den inoffiziellen Nachfolger der Kultsimulation *Mad-TV* gefreut. Doch die Simulation überzeugt trotz Zusammenarbeit mit RTL weniger als das TV-Programm des eben genannten Senders. Sie entwickeln TV-Konzepte, erstellen Sendepläne, bauen neue Studios, stellen Leute ein, checken die Quote und so weiter. Klingt an sich spannend. In der Realität sieht das aber so aus: Sie klicken sich durch hässliche Polygon-Kulissen, quatschen mit noch hässlicheren Polygon-Heinis und „verlaufen" sich häufig in der fiktiven Stadt Blickfeld. Diese bereisen Sie aus der Vogelperspektive, um etwa die Häuser der Einwohner anzuklicken, worauf deren Sehgewohnheiten aufploppen oder um ins TV-Studio zu kommen. Keine der Sendungen bietet einen Wiedererkennungseffekt, da diese nicht an reale Formate angelehnt sind. Zudem geht es einfach zu trocken und humorlos zur Sache. Richtiger Spielspaß kam bei uns erst nach einigen Stunden auf, nachdem wir uns an die Mängel gewöhnt hatten. Wer gern mal einen Programm-Direktor mimen möchte, kommt um diesen Titel mangels echter Konkurrenz dennoch nicht herum. Trotzdem am besten erst Probe spielen! Ahmet Iscitürk

Info: www.limbic-entertainment.de

PREIS/LEISTUNG	62%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	60%	65%
SOUND	52%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Limbic/RTL Entertainment	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	800 MHz, 256 MByte RAM, 700 MByte HD	

Perimeter: Emperor's Testament



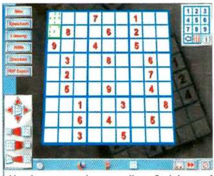
Das Verteidigungsystem des Gegners ist unglaublich stark. Unser Angriff bleibt zwecksclos.

Basis bauen, Gebäude verteidigen, Einheiten produzieren, den Feind auslöschen: Im Grunde spielt sich das Add-on zum Strategietitel *Perimeter* wie das Hauptprogramm. Ansonsten erweitert *Emperor's Testament* das Spielprinzip um einige neue Gebäude und Einheiten und poliert die verstaubte Optik etwas auf. Markenzeichen des Titels: Sie pflügen erst das Territorium um Ihre Basis mittels so genanntem Terraforming um, und ziehen anschließend dort Fabriken, Kasernen und Energiespeicher hoch. Ebenfalls ein Merkmal aus dem Hauptprogramm: Per Mausklick mutieren Ihre Truppen etwa von Scharfschützen zu schwerer Artillerie. Ganz praktisch für die 25 Missionen der Kampagne, auch wenn die Einheiten alles andere als ausgeglichen wirken. Das ist auch der Grund, warum sich die Erweiterung wie schon der Hauptitel sackschwer spielen. Nur zwei Fahrzeuge des Widersachers plätten Ihre Truppen im Nu, während die heimische Verteidigung schon für eine mickrige Drohne Minuten an Realzeit und virtuelle Terrawatt von Energierohstoff verschlingt. Für Hardcore-Strategen und Masochisten ein Grund zum Feiern, alle anderen beißen sich dagegen die Zähne am hohen Schwierigkeitsgrad aus. Alexander Frank

Info: www.kdlab.com

PREIS/LEISTUNG	60%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	71%	67%
SOUND	70%	
STEUERUNG	69%	
MEHRSPIELER	61%	EINZELSPIELER
GENRE	Echtzeit-Strategie	
HERSTELLER	K-D LAB Company/Frogster	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 3 GByte HD	

Suduko XXL



Also langsam gehen uns diese Sudokus auf den Keks! Hat man eine Sudoku-Software gesehen, hat man alle gesehen. Ist ja nicht so, dass da plötzlich spielerische Überraschungen auf einen warten. Die Qualitätsunterschiede machen sich für Normalbürger eigentlich nur in Sachen Umfang oder Steuerung bemerkbar. In der Hinsicht bietet *Sudoku XXL* einiges. Nicht nur, dass man die Sudokus auf vier mal vier oder sechs mal sechs Felder beschränken kann, es sind sogar Ausdrucke möglich, um unterwegs zu knobeln. Über 4,3 Milliarden unterschiedliche Sudokus sind enthalten. Wir haben aber nur rund 798.000 Stück getestet. Ahmet Iscitürk

Info: www.halycon.de

PREIS/LEISTUNG	70%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	19%	63%
SOUND	6%	
STEUERUNG	74%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel	
HERSTELLER	Artemetica/Halycon	
PREIS	Ca. € 14,-	
MINDESTENS	233 MHz, 128 MByte RAM, 150 MByte HD	

Crown of Glory



PREIS/LEISTUNG	69%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	45%	68%
SOUND	49%	
STEUERUNG	51%	
MEHRSPIELER	69%	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	Wester Civilization/Matrix Games	
PREIS	Ca. € 40,-	
MINDESTENS	500 MHz, 256 MByte RAM, 650 MByte HD	

Shader-Effekte, 5.1-Sound und Bump Mapping finden Sie in *Crown of Glory* nicht. Vielmehr verursacht die Optik des Titels Augenkrebs. Und der Sound hört sich nur gut an, wenn Sie sich statt des monotonen Gedudels eine Metal-CD reinziehen. Dafür überzeugt aber das Spielerlebnis. Sie führen eine von acht Nationen (darunter Frankreich, Preußen, Türkei) zur Vorherrschaft in Europa in Zeiten der Napoleonischen Kriege. Hardcore-Strategen jubeln angesichts der vielfältigen Einflussmöglichkeiten, der Rest der Menschheit greift zu *Imperial Glory*. Alexander Frank

Info: www.west-civ.com

AUF DVD DEMO

Höhlenwelt-Saga



PREIS/LEISTUNG	61%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	50%	61%
SOUND	63%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie	
HERSTELLER	BHV	
PREIS	Ca. € 20,-	
MINDESTENS	400 MHz, 64 MByte RAM, 75 MByte HD	

Basierend auf der Buchreihe *Höhlenwelt-Saga* und dem gleichnamigen Kartenspiel von Harald Evers erleben Sie in der Computerspiel-Variante die strategischen Kämpfe in dieser fantastischen unterirdischen Welt. Entweder messen Sie sich in simplen Scharmützeln oder Duellen mit Computergegnern oder verfolgen eine Geschichte im Abenteuer-Modus. Aus 195 Karten stellen Sie Ihr Deck zusammen, um gegen zahllose Feinde anzukommen. Das System erinnert ans Kartenspiel *Magic: The Gathering* und macht in natura wesentlich mehr Spaß. Andreas Bertits

Info: www.bhv.de/hoehlenwelt

Iron Warriors



Zwar liegt die Vermutung nahe, dass man zur Steuerung eines Panzers mehr als nur einen Pkw-Lappen braucht, aber hätten Sie gewusst, dass die Kettenkisten sich so sauschwer fahren lassen? Zumindest in Iron Warriors. Hier schlüpfen Sie in die Kabine eines T-34/85, T-55A oder T-72B und spielen historisch und physikalisch korrekt einige Einsätze aus dem Zweiten Weltkrieg nach. Was bei Simulationsfreaks wahre Freudentränen auslöst, führte bei uns zu Heulkrämpfen. Sie düsen über lieblose und leere Landschaften und überfahren ab und an ein paar Bäumchen. Manchmal rennt Ihnen auch ein Gegner vor die Ketten. Eine öde Simulation. Alexander Frank

Info: www.iw.blackbeangames.com

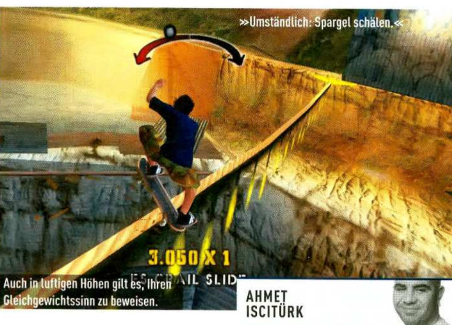
PREIS/LEISTUNG	63%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	62%
SOUND	59%	
STEUERUNG	55%	
MEHRSPIELER	62%	EINZELSPIELER
GENRE	Simulation	
HERSTELLER	Black Bean/CDV	
PREIS	Ca. € 30,-	
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 2 GByte HD	

Tony Hawk's American Wasteland



»Ich habe mein Handwerk von der Pipe auf gelernt. Verstehen Sie? Von der Pipe auf. Hahahahaha!«

Jetzt können Sie auch mit dem BMX-Rad durch die Gegend flitzen.



»Umständlich: Spargel schälen.«

Auch in luftigen Höhen gilt es, Ihren Gleichgewichtssinn zu beweisen.

VERGLEICH

Tony Hawk's Underground 2 – 87%

BESSER

Tony Hawk's Pro Skater 4 – 84%

BESSER

Als große Innovation wollen uns die Macher von *Tony Hawk's American Wasteland (THAW)* die riesige Spielwelt verkaufen, die nicht mehr in einzelne Levels unterteilt ist. Los Angeles sei nun ein einziger, gigantischer Spielplatz. Das entpuppt sich als Mogelpackung, denn die einzelnen Schauplätze sind einfach durch öde „Tunnel" verbunden. Während man dort durchfährt, wird nachgeladen. Die spielerischen Grundlagen blieben. Nach wie vor fahren, grinden und springen Sie mit dem Skateboard durch die Gegend und erfüllen diverse Vorgaben, um voranzukommen. Sie bringen beispielsweise eine Saurier-Statue zum Einsturz oder führen vorgegebene Tricks aus. Dabei nervt im Story-Modus, dass Sie komplett bei null anfangen, selbst altbekannte Manöver erst neu erlernen, bevor diese für den Alltagsgebrauch freigeschaltet sind. Für alte Hasen ist das ärgerlich, die Neulinge bemerken dieses Manko wohl kaum. Neben Skateboards stehen Ihnen jetzt übrigens auch BMX-Räder zur Verfügung, wobei hier die Steuerung und die möglichen Tricks nicht ganz so ausufern. Der Mehrspieler-Modus ist wieder gelungen, der Soundtrack erneut richtig geil, die Grafik wiederum etwas detailarm. Mit den Vorgängern kann der Titel auf keinen Fall mithalten. Ahmet Iscitürk

Info: www.th-american-wasteland.com

AHMET ISCITÜRK

Ich habe die Reihe schon seit Teil eins geliebt, doch *THAW* spielte ich schon auf Konsole eher widerwillig. Der BMX-Modus ist eine nette Neuerung, aber dafür ist der Rest als Rückschritt zu werten. Im Klassik-Modus hatte ich dieses Mal beinahe mehr Spaß als mit dem Haupt-Modus. Schade!

PREIS/LEISTUNG	79%
GRAFIK	71%
SOUND	86%
STEUERUNG	77%
MEHRSPIELER	79%
GUT	77% EINZELSPIELER
GENRE	Action
HERSTELLER	Aspyr/dtp
PREIS	Ca. € 34,-
MINDESTENS	1,2 GHz, 512 MByte RAM, 3,5 GByte RAM

Kakuro XXL

Was soll denn bitte der Unterschied zwischen Kakuro und Sudoku sein? Für uns sah dieses Zahlenwirrwarr einfach immer gleich aus. Jetzt wissen wir es besser. Während Sie in Sudoku die Zahlen eins bis neun in Kästchen füllen und diese sich nicht wiederholen dürfen, müssen die eingefügten Zahlen in Kakuro der jeweils auf dem Spielfeld angegebenen Summe entsprechen. Kann man schlecht erklären, checkt man in der Praxis aber schnell. Ist das besser als Sudoku? Nicht besser, aber anders. Sudoku-Hasser werfen auf jeden Fall auch hier schnell das Handtuch. Wer gern knobelt greift halt zu, doch uns ist es auf Dauer zu viel. Ahmet Iscitürk

Info: www.halycon.de

PREIS/LEISTUNG	62%
GRAFIK	19%
SOUND	6%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	–
BEFRIEDIGEND	61% EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel
HERSTELLER	Krystanix/Halycon
PREIS	Ca. € 14,-
MINDESTENS	233 MHz, 64 MByte RAM, 30 MByte HD

Ticket to Ride



PREIS/LEISTUNG	68%
GRAFIK	56%
SOUND	57%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	66%
BEFRIEDIGEND	65% EINZELSPIELER
GENRE	Runden-Strategie
HERSTELLER	Days of Wonder/Amazon
PREIS	Ca. € 25,-
MINDESTENS	1 GHz, 256 MByte RAM, 250 MByte HD

Kennen Sie das Brettspiel *Zug um Zug*? *Ticket to Ride* bringt es auf den PC. Mit farbigen Spielkarten erstellen Sie eine Zugstrecke zwischen mehreren Orten und versuchen dabei, schneller zu sein als Ihre Gegner. Die superlangweilige Grafik und der nervige Soundtrack tragen so gar nicht zum Spielspaß bei. Selbst erstellte Gebietskarten sind jederzeit einzubinden. Online dürfen Sie ein Jahr kostenlos zocken, danach fallen Abogebühren an. *Ticket to Ride* ist eine gant nette Brettspiel-Umsetzung, mehr nicht. Wer auf sowas steht, kann zugreifen. Andreas Bertits

Info: www.daysofwonder.com

Battle of Europe



PREIS/LEISTUNG	71%
GRAFIK	73%
SOUND	66%
STEUERUNG	73%
MEHRSPIELER	–
BEFRIEDIGEND	70% EINZELSPIELER
GENRE	Action
HERSTELLER	Black Bean/CDV Software
PREIS	Ca. € 35,-
MINDESTENS	1,5 GHz, 512 MByte RAM, 600 MByte HD

Sie nehmen mit authentischen Fliegern an bekannten Schlachten des Zweiten Weltkrieges teil, greifen Luft- und Bodenziele an und siehe da – der Titel entpuppt sich wirklich als spaßig. *Sturmovik*-Fans ist es viel zu unkompliziert, doch Action-Freunde feuern aus allen Rohren, sammeln im Sturzflug Bonus-Gegenstände wie etwa Superbomben ein und freuen sich an 16 fordernden Missionen. Nervig ist allerdings die hakelige Steuerung per Tastatur. Am besten geht es mit dem Flightstick. Technisch ist der Titel zweckmäßig bis sehr ordentlich. Ahmet Iscitürk

Info: www.boe.blackbeangames.com

Kakuro Meister



Hurra! Wieder ein Kakuro-Spiel! Es gilt, Zahlen von 1 - 9 auf einem Gitterfeld so einzutragen, dass sie sowohl horizontal als auch vertikal einer vorgegebenen Summe entsprechen. Weiter links haben wir ja bereits ein Kakuro-Spiel getestet, das einen Prozentpunkt mehr kassierte. Warum? Weil *Kakuro-Meister* uns optisch nicht ganz so überzeugen konnte wie *Kakuro XXL*. Klar sehen beide Titel scheiße aus, doch es gibt feine Unterschiede. Eigentlich bräuchten keine Kakuro- oder Sudoku-Spiele mehr zu erscheinen, da man mit den bereits erhältlichen jahrelang beschäftigt ist. Vorausgesetzt, man hat Bock darauf. Wir gehen jetzt wieder ballern! Ahmet Iscitürk

Info: www.peppergames.de

PREIS/LEISTUNG	66%
GRAFIK	18%
SOUND	5%
STEUERUNG	70%
MEHRSPIELER	–
AUSREICHEND	60% EINZELSPIELER
GENRE	Denkspiel
HERSTELLER	Softart/Pepper Games
PREIS	Ca. € 9,-
MINDESTENS	233 MHz, 64 MByte RAM, 10 MByte HD

GTI Racing



Zu den 20 Golfmodellen gehören auch PS-strotzende Konzeptautos wie dieser VW Nardo.

Rechtzeitig zum 30. Geburtstag bekommt der gute alte Golf GTI ein eigenes Rennspiel spendiert. Insgesamt erwarten Sie in *GTI Racing* 20 Original-Volkswagen, extravagante Modelle wie Beetle Baja Bug inklusive. Im Karriere-Modus sausen Sie mit den kultigen Wolfsburgern durch 70 Rennen, in denen zum Teil auch abenteuerliche Disziplinen wie Drag-, Drift- und Querfeldein-Rennen stattfinden. Mit den eingestrichenen Preisgeldern machen Sie aus den Fahrzeugen echte Porschejäger, denn im Tuningbereich gibt es jede Menge giftige Teile von bekannten Herstellern wie BBS, Koenig und Recaro. Schon bei der ersten Probefahrt ist klar: *GTI Racing* stammt aus der Arcade-Ecke: Alle Autos legen dasselbe gutmütige Fahrverhalten auf den Asphalt und bei kleinen Fahrfehlern drückt das Programm meist ein Auge zu. Dank der bewährten *Xpand-Rally*-Engine sieht *GTI Racing* hübsch aus, wobei die Cockpits ein paar mehr Details vertragen hätten. Auch das Geschwindigkeitsgefühl haut einen nicht vom Hocker. Ob Sie mit 80 oder 200 km/h über die Piste donnern – der Unterschied ist relativ gering. Im Mehrspieler-Modus treten bis zu vier Piloten online gegeneinander an. Ralph Wollner

Info: www.gtiracingthegame.com

PREIS/LEISTUNG	78%	GUT
GRAFIK	76%	75%
SOUND	74%	
STEUERUNG	72%	
MEHRSPIELER	77%	EINZELSPIELER

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Techland/Deep Silver
PREIS: Ca. € 40,-
MINDESTENS: 1,8 GHz, 256 MByte RAM, 2,5 GByte HD, Win 98

Hot Dogs Hot Girls



Aufreizende Kleidung lockt mehr Kunden in Ihr Fastfood-Geschäft.

Es gibt eine billige Masche, die immer zieht, wenn man ein Produkt an den Mann bringen will. Die Rede ist von halbnackten Frauen, die ein Titelbild zieren. So wie im Fall von *Hot Dogs Hot Girls*. Wir von der PC ACTION kennen uns mit diesem Thema aus. Oder glauben Sie, dass die Leute damals unser Heft wegen der interessanten Reportagen gekauft haben? Die Wirtschaftssimulation *Hot Dogs Hot Girls* macht Sie zum Unternehmer. Sie errichten wahlweise in Los Angeles, Seattle oder New York eine Fast-Food-Kette, kaufen Produkte ein und scheffeln mit der richtigen Marktstrategie massig Kohle. Doch genau wie wir Männer sind die virtuellen Konsumenten wählerisch und wollen natürlich auch etwas fürs Auge. So dürfen Sie Ihre Mitarbeiterinnen im örtlichen Großhandel oder Kleidungsgeschäft mit heißen Outfits ausstatten. Für ein wenig Abwechslung sorgt die Mafia. Durch Kontakt zum organisierten Verbrechen und dem Paten Don Salonero heizen Sie der Konkurrenz so richtig ein, bezahlen dafür aber auch pünktlich Ihre Schulden. *Hot Dogs Hot Girls* ist kein wirklich intellektuelles Spiel. Anhänger von Wirtschaftssimulationen können aber trotzdem ihren Spaß damit haben. Lukasz Ciszewski

Info: http://fpn.fuzzyeyes.com

PREIS/LEISTUNG	67%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	64%	65%
SOUND	70%	
STEUERUNG	80%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Wirtschaftssimulation
HERSTELLER: Fuzzyeyes/Trend
PREIS: Ca. € 35,-
MINDESTENS: 800 MHz, 256 MByte RAM, Win98SE

Evolution GT



Der *Scar*-Nachfolger bietet 28 Strecken und 35 Original-Autos renommierter Hersteller wie Audi, Renault und Opel. Herzstück des Titels ist der Karriere-Modus, in dem Sie Ihren Fahrer von ganz unten an die Spitze der Rennelite führen. Im ausgeklügelten Talentsystem steigern Sie die Fähigkeiten Ihres Charakters, was sich auf der Piste direkt bemerkbar macht. Obwohl die Autos feine Spiegeleffekte haben, ziehen die unbelebten Streckenumgebungen wie zum Beispiel in Berlin, Donington Park und Barcelona die Grafikwertung nach unten. Für Mehrspieler-Partien bleibt nur ein zweier Splitscreen. Auf Internet- und Netzwerk-Funktionen wurde verzichtet. Ralph Wollner

Info: www.blackbeangames.com

PREIS/LEISTUNG	72%	GUT
GRAFIK	73%	72%
SOUND	70%	
STEUERUNG	70%	
MEHRSPIELER	62%	EINZELSPIELER

GENRE: Rennspiel
HERSTELLER: Black Bean/Milestone
PREIS: Ca. € 40,-
MINDESTENS: 800 MHZ, 256 RAM, 1,2 GByte HD, Win 2000

Schiff-Simulator 2006



PREIS/LEISTUNG	80%	GUT
GRAFIK	71%	71%
SOUND	51%	
STEUERUNG	75%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Simulation
HERSTELLER: V-Step/Astragon
PREIS: Ca. € 14,-
MINDESTENS: 2 GHz, 256 MByte RAM, 1 GByte HD

Eines ist bei solch einem Titel sicher: Der *Schiff-Simulator 2006* ist nur etwas für Freaks, die es ein wenig feuchter mögen. Mit Frachtschiffen, Yachten, Patrouillenbooten und Hafenschleppern dackeln Sie durch 32 Szenarien. Darunter befinden sich Aufgaben wie „Manövrieren Sie ein 150-m-Containerschiff zum Hafen" oder „Retten Sie den Ertrinkenden im Hafen von Rotterdam". Fans mögen den *Schiff-Simulator 2006* bestimmt, könnten sich aber nach einigen Spielstunden langweilen. Sehr herausfordernd ist das Spiel nämlich nicht. Lukasz Ciszewski

Info: www.astragon.de

Moorhuhn Soccer



PREIS/LEISTUNG	23%	UNGENÜGEND
GRAFIK	37%	22%
SOUND	19%	
STEUERUNG	85%	
MEHRSPIELER	–	EINZELSPIELER

GENRE: Action
HERSTELLER: Phenomedia
PREIS: Ca. € 10,-
MINDESTENS: 1,4 GHz, 256 MByte RAM, 22 MByte HD

Am Anfang war *Moorhuhn* Kult, inzwischen sind die stetig neuen Versionen nur noch nervtötend. Besonders, wenn sie spielerisch ein Rückschritt sind. *Moorhuhn Soccer* bietet die Spieltiefe eines Butterbrots und den Gute-Laune-Faktor der Vogelgrippe. Im Modus „Moor Kick" erschießen Sie Fußballhühner – aber nur, wenn sich das Federvieh im Ballbesitz befindet. Zur Seite bewegen lässt sich der Bildschirm nicht mehr. Im Modus „Power Kick" lassen Sie ein Huhn per Mausklick Fallrückzieher verwandeln: Jedes Flash-Spiel im Internet macht mehr Spaß. Joachim Hesse

Info: www.moorhuhn-soccer.de

Billy Hatcher



Ein als Hahn verkleideter Junge soll eine bonbonbunte Welt retten, wobei ihn sein Dress zum Superhelden macht: Billy schubst ständig Eier durch die Gegend, denn nur damit kann er auf höhere Ebenen springen, Gegner überrollen und pokémonartige Hilfswesen ausbrüten. Klingt bescheuert? Ist es auch. Das Spiel präsentiert sich nicht nur optisch so zuckersüß, dass die Kariesbakterien Samba tanzen. Es spricht eher Kinder an – die über eine gute Kombinationsgabe verfügen sollten! Sie dürften in höheren Levels trotzdem Rotz und Wasser heulen; wegen der sensiblen Steuerung und blöden Speicherpunktfunktion. Weniger ins Gewicht fällt die Mager-Technik. Harald Fränkel

Info: www.sega.de

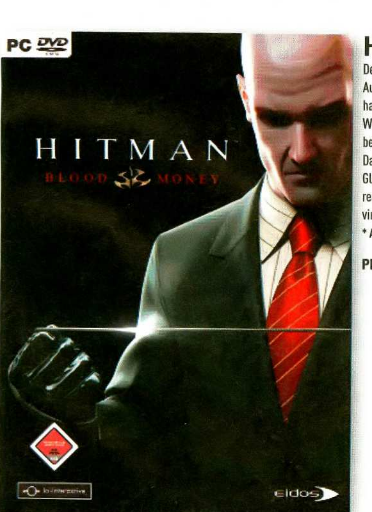
PREIS/LEISTUNG	71%	BEFRIEDIGEND
GRAFIK	54%	64%
SOUND	57%	
STEUERUNG	40%	
MEHRSPIELER	66%	EINZELSPIELER

GENRE: Jump & Run
HERSTELLER: Sonic Team/Sega
PREIS: Ca. € 20,-
MINDESTENS: 1 GHz, 256 MByte RAM, Win XP

Holen Sie sich Ihr Spiel

Hammer-Spiele für null Komma nix *!

* Wer jetzt einen neuen Abonnenten für PC ACTION wirbt, kann als kostenloses Dankeschön ein Top-Spiel als Prämie abgreifen.



HITMAN: BLOOD MONEY *

Der glatzköpfige Profikiller kehrt mit einem Koffer voller Aufträge zurück und dieses Mal entlohnt man ihn mit kalter, harter Währung. Wie er das Geld ausgibt, beeinflusst seinen Weg zum Ziel. Die Waffen, die ihm zur Verfügung stehen, bescheren jedem Zocker ein einzigartiges Spielerlebnis. Dank der neuen Version von IO-Interactives beeindruckender Glacier-Engine ist *Hitman: Blood Money* die brutalste und realistischste Simulation des Lebens eines gnadenlosen virtuellen Killers.

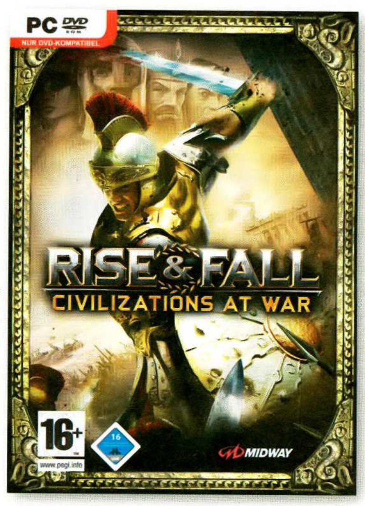
* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

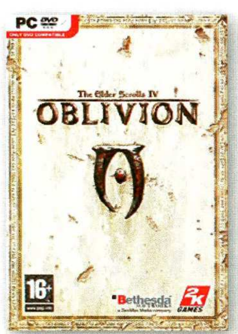
PRÄMIENNUMMER: 002997

RISE & FALL

Rise & Fall: Civilizations at War ist ein ausgeklügeltes Echtzeit-Strategiespiel, das den Spielern die Herrschaft über eine der vier mächtigsten Zivilisationen der Antike überlässt: Griechen, Römer, Ägypter und Perser. Erstmals können Sie als einer der acht größten Helden der Antike gemeinsam mit Ihren Truppen in die Schlacht ziehen und den Sieg für die eigene Nation auf dem Feld der Ehre erkämpfen. Erleben Sie epische Echtzeit-Strategie und streiten Sie um die Krone der Antike!

PRÄMIENNUMMER: 002995

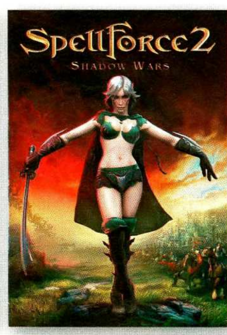




THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Nicht nur Rollenspiel-Fans sind angesichts dieser prächtigen Fantasy-Welt und der atemberaubenden Grafik hellauf begeistert. Lassen Sie sich dieses Spektakel nicht entgehen.

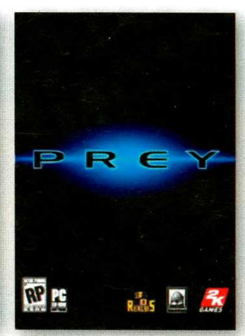
PRÄMIENNUMMER: 002869



SPELLFORCE 2

Spellforce 2 bietet eine gelungene Synthese aus klassischer Echtzeit-Strategie und Rollenspiel. Die Grafik des Spiels ist ohne Zweifel vom Allerfeinsten!

PRÄMIENNUMMER: 002896

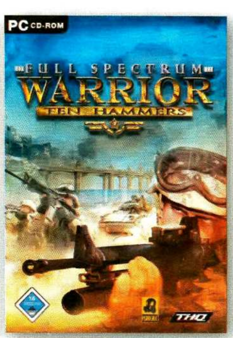


PREY *

Der 3D-Shooter *Prey* ist atmosphärisch dicht, technisch beeindruckend und superspannend. Erscheint: 31.07.2006.

* Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.

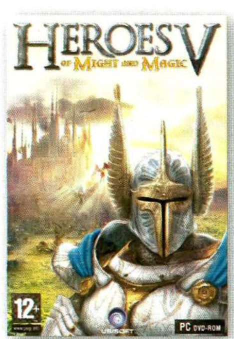
PRÄMIENNUMMER: 002947



FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

Der Name ist Programm: das neue *Full Spectrum Warrior* ist wirklich hammerhart! Erscheint: 31.07.2006.

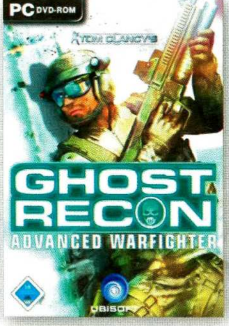
PRÄMIENNUMMER: 002996



HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5

Der Titel besticht durch ultramoderne 3D-Ansichten, revolutionäre, strategiebasierte Kämpfe, innovative Mehrspieler-Merkmale und fesselnde Rollenspiel-Elemente.

PRÄMIENNUMMER: 002998



GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Der Taktik-Shooter bietet eine packende Kampagne und liefert einen coolen Koop- und Belagerungs-Modus.

PRÄMIENNUMMER: 003003



50 EURO GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung.

PRÄMIENNUMMER: 002918



RUSH FOR BERLIN COLLECTOR'S EDITION

Schicken Sie Ihre Helden in den Kampf! Die Collector's Edition enthält neben weiteren Boni auch eine Adler-Statue aus Metall.

PRÄMIEN-NUMMER: 002999

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

PA PR 35

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

BUDGET

Zwei US-Soldaten halten Ausschau nach MEC-Truppen, während ein Kampfhubschrauber vorbeidüst.

Luftkämpfe gehören zum *Battlefield 2*-Alltag genauso dazu wie Panzerschlachten.

>>Hat die D-Mark besiegt: Euro-Fighter.<<

>>Schlaue Polygamisten haben für jede Frau ein Handy am Gürtel.<<

Was für ein Pack!



BATTLEFIELD 2 steht noch nicht in Ihrem Regal? Dann sollte sich dies schleunigst ändern. Dank der praktischen DELUXE-Version.

Die beiden *Battlefield*-Titel *1942* und *Vietnam* schlugen in der Mehrspielergemeinde ein wie eine Bombe. Logisch, dass sich die schwedischen Entwickler nicht auf ihren Lorbeeren ausruhen, sondern fleißig weiter tüfteln. Im vergangenen Sommer erschien ein echter zweiter Teil, Ende des Jahres das erste Add-on mit dem Namen *Battlefield 2: Special Forces*. Diese beiden Mehrspieler-Hämmer gibt es nun als Deluxe-Edition. Doch welche Unterschiede gibt es eigentlich zu den ersten *Battlefield*-Teilen? Ganz einfach: kein Zweiter Weltkrieg mit veralteten Waffen und Fahrzeugen, keine Reisfelder und Dschungelareale. Willkommen in der Gegenwart! Mit modernen Schusswaffen, Fahr- und Flugzeugen treten in *Battlefield 2* gleich drei Parteien virtuell gegeneinander an. Auf der einen Seite die US-Amerikaner, die schon zum dritten Mal in Folge die Guten mimen. Die Amis setzen sich wahlweise mit der arabischen MEC (Middle Eastern Coalition; Koalition des Nahen Ostens) und China auseinander. Dabei verfügen die Schauplätze im Nahen Osten und in China über drei Konfigurationen. So dürfen sich je nach Wunsch 16, 32 oder gar 64 Zocker miteinander messen. Bis heute gilt das *Battlefield 2*-Hauptprogramm mit seinen spannenden Materialschlachten und der grandiosen Grafik als Nonplusultra im Mehrspieler-Shooter-Genre.

DAS GIBT'S DAZU!

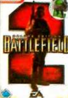
Im Erweiterungs-Pack übernehmen Sie die Rolle eines Elitesoldaten der amerikanischen SEALs, der britischen SAS oder der russischen Spez-nas. Diese liefern sich einen stetigen Kampf mit Kommandosoldaten der MEC, Rebellen und aufständischen Einheiten. Auch wenn der Umfang des Add-ons mager ausfällt, ist *Special Forces* eine würdige Erweiterung. Denn derart spannend inszenierte Häuserkämpfe besitzen bei Mehrspieler-Shootern absoluten Seltenheitswert. Lukasz Ciszewski

Info: www.battlefield2.com



LUKASZ CISZEWSKI

Natürlich sind über 50 Euro für das Doppelpack nicht gerade wenig. Doch sehen Sie es mal so: Mit *Battlefield 2* bekommen Sie den wohl besten Mehrspieler-Shooter des vergangenen Jahres. Technisch und spielerisch kann bisher kein Titel mit diesem Vorzeigewerk von Dice mithalten. Und obendrauf gibt's das feine Erweiterungs-Pack mit neuen Parteien, Waffen und Karten, das gerade mal ein paar Monate alt ist. Sollten Sie *Battlefield 2* noch nicht besitzen, haben Sie also gar keine andere Wahl: Zuschlagen!



Battlefield 2 Deluxe

PREIS	Ca. € 55,-
TERMIN	16. Juni 2006
GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Dice
VERTRIEB	Electronic Arts
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,7 GHz, 512 MByte RAM, 1,7 GByte HD, Windows 98

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Eroberungsmodus; 1 Spieler pro DVD

TESTS IN AUSGABE
8/2005, 2/2006

PREIS/LEISTUNG	89%
GRAFIK	89%
SOUND	86%
STEUERUNG	89%
EINZELSPIELER	61%

HERVORRAGEND
Ein besseres Mehrspieler-Shooter-Doppel-Pack suchen Sie vergeblich.



Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TEST IN AUSGABE
Battlefield 2 Deluxe	Action	EA	92%	€ 55,-	8/05 & 2/06
C&C Generäle: Die Stunde Null	Strategie	AK Tronic	88%	€ 10,-	12/03
Daemen Vector	Action	Frogster	33%	€ 15,-	2/06
Knights of Honor	Strategie	Koch Media	80%	€ 10,-	11/04
Neverend	Action	Frogster	64%	€ 15,-	2/06
Pro Evolution Soccer 5	Sportspiel	Konami	89%	€ 20,-	12/05
Singles 2: Wilde Zeiten	Simulation	Deep Silver	79%	€ 10,-	7/05
Ski Racing 2006	Sportspiel	Koch Media	81%	€ 20,-	1/06
The Stalin Subway	Action	Frogster	64%	€ 20,-	2/06
Vivisector: Beast Within	Action	Frogster	55%	€ 20,-	3/06


Knights of Honor


Pro Evolution Soccer 5


Vivisector



Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmachen möchte, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Blättern Sie zu Seite 68!


Platz 1

Auch diesen Monat kommt niemand an den Spitzenreiter *F.E.A.R.* heran. Doch *Oblivion* lauert.

Frauenpower



Der Kletter- und Rätselspaß *Tomb Raider Legend* kam bei der Actiongemeinde sehr gut an: Mit einem respektablen fünften Platz meldet sich Frau Croft zurück. *Quake 4* hingegen verabschiedet sich aus den Top 5 und muss sich mit der sechsten Position zufrieden geben.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	■ (1)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
2	▲ (NEU)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks
3	■ (3)	Call of Duty 2	1/2006	90%	Infinity Ward
4	▲ (7)	Civilization 4	1/2006	88%	Firaxis
5	▲ (NEU)	Tomb Raider Legend	5/2006	90%	Crystal Dynamics
6	▼ (3)	Quake 4	1/2006	88%	Raven Software
7	▼ (4)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
8	■ (8)	World of Warcraft	2/2005	93%	Blizzard
9	▲ (11)	Doom 3	10/2005	85%	id Software
10	▼ (9)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
11	▼ (10)	Half-Life 2	12/2004	94%	Valve
12	■ (12)	Far Cry	5/2004	91%	Crytek
13	▲ (14)	Die Sims 2	10/2004	89%	Electronic Arts
14	▼ (6)	Need for Speed: Most Wanted	1/2006	90%	Electronic Arts
15	■ (15)	GTA San Andreas	8/2005	93%	Rockstar North


Platz 2

Das Rollenspiel-Epos *The Elder Scrolls 4: Oblivion* legt einen tollen Start hin und positioniert sich auf Platz 2.

Hitman: Blood Money



Spiel	Hersteller	Termin
Da Vinci Code	Take 2	Mai
Desperados 2	Atari	20. Mai
Dreamfall	Dtp	Mai
Heimspiel 2006	TGC	26. Mai
Heroes of Might & Magic 5	Ubisoft	18. Mai
Hitman: Blood Money	Eidos	26. Mai
Rise of Nations 2	Microsoft	Mai
Rush for Berlin	Deep Silver	26. Mai
Star Wolves 2	Frogster	Mai
Timeshift	Atari	11. Mai
VW GTI Racing	Deep Silver	5. Mai
Wildlife Park 2	Deep Silver	Mai

PANIK IM CENTRAL PARK

Eden Games begnügt sich nicht mit einer Next-Gen-Version von Test Drive, sondern jagt Alone in the Dark aus den Korridoren in die Wildnis hinaus.

Wenn es ein Element gibt, das allen Spieleschockern seit dem Original-*Alone in the Dark* gemeinsam war, dann ist es der offene Umgang mit den jeweiligen Themen. Plötzliche Schrecksekunden machten die bedrückende Atmosphäre dieses Spiels aus, *Silent Hill 2* wirkte so beklemmend, weil man zu scheinbar ewig andauernder Inaktivität verdammt war und in *Resident Evil 4 (dt.)* brachte man ein ganzes Zombie-Dorf in Aufruhr. Das neue *Alone* möchte mit seinem Design „die Regeln des Survival-Horror brechen" und macht die Zerstörung eines Appartementgebäudes in der Fifth Avenue zum Mittelpunkt des Geschehens. Korridore zerbersten, Decken stürzen ein und äußere Mauern krachen in einen trüben New Yorker Sonnenuntergang: Dann, mit einem verdächtigen Ächzen von sich biegendem Gebälk, bricht alles um Sie herum zusammen. Nach einer kurzen Verschnaufpause müssen Sie über Vorsprünge hinwegkraxeln und sich an baumelnden Kabeln entlanghangeln, während das brennende Gebäude unter Ihnen zusammenstürzt.

Schon im Eröffnungsabschnitt ein Höhepunkt, bemerken wir, worauf Director **David Nadal** und Producer **Nour Polloni** wissend grinsen. „Das ist nicht der Höhepunkt", sagt Polloni.

Das Spiel findet in einer verhängnisvollen Nacht im heuti-





Die Vorführung der Spielphysik vor dem Zusammenbruch des Appartementgebäudes ist nicht nur Show: Sobald Carnby sich ein Kabel schnappt, kann er damit herumschwingen, sich abseilen oder sein Gewicht einsetzen, damit sich das Kabel verlängert.

VERSUCH'S NOCH MAL

Nadal enthüllt, dass die Probleme bei *Kya*, Edens letztes Spiel, sich aus einer frühen Identitätskrise entwickelten: „Es begann als Harry-Potter-Spiel. Als EA die Lizenz erwarb, mussten wir den Hauptcharakter in eine Hexe verwandeln und als Harry Potter so erfolgreich wurde, brauchten wir wieder etwas Neues ... das ist kein guter Weg, um ein Spiel zu machen. Man muss mit einer klaren Vision anfangen, wie ein Spiel werden soll, und wenn der Publisher nicht zustimmt, wirft man alles über den Haufen und macht etwas anderes. Es ist keine Sache von ‚Publisher sind die Bösen und Entwickler die Guten', sondern beide müssen dasselbe wollen." Diese Erfahrungen haben Edens Entwicklung insgesamt beeinflusst: „Bei *Test Drive Unlimited* und *Alone* haben wir jeden Monat Konzepte vorgestellt, um Atari von ihrer Qualität zu überzeugen, und wenn sie ihnen nicht gefielen, schrieben wir sie um – erst die fünfte Version von *TDU* führte den Online-Aspekt ein und erst die achte Version von Alone erfüllte unser Motto ‚Regeln brechen'."

Die Zerstörungstexturen für NPCs, und Carnby selbst, sind Normal Mapping in vollendeter Form: Feuchte Stellen glitzern und man wirft sich bei Beleuchtung selbst Schatten.

gen Central Park statt, vom explosiven Sonnenuntergang bis zur erschöpften Morgendämmerung. Eden möchte für die von Menschenhand gemachte Wildnis eine neue Mythologie schreiben und die traditionellen amerikanischen Spukörtlichkeiten verlassen. „Wir möchten eine glaubwürdige Geschichte erzählen", sagt Nadal. „Man soll glauben, dass der Park tatsächlich viele Geheimnisse birgt." Polloni betont, dass man sich ebenso viel Mühe bei der Darstellung des Übernatürlichen gegeben hat. „Wir haben es mit dem Leben nach dem Tod zu tun, aber wir denken uns nicht einfach etwas aus – wir berufen uns auf verschiedene religiöse und kulturbedingte Überzeugungen und Nahtod-Erfahrungen, damit der Spieler denkt: ‚Vielleicht ist es das, was mit uns passieren wird'." Das jedenfalls wird unser Spieleheld denken, denn es handelt sich um Edward Carnby des Originalspiels – auch wenn er weniger elegant und weniger ausgedörrt wirkt, als die langen Jahre seit 1929 vermuten lassen würden.

„Ich sehe es als Weiterführung des ersten Spiels: Es musste in unserer Zeit stattfinden, in einer identifizierbaren Umgebung, sodass der Spieler eine Verbindung aufbauen kann", erklärt Nadal und wir fragen uns, ob diese Vorgehensweise das Unbehagen zwischen dem Serien-Schöpfer Frederick Raynal und seinem Publisher verbessern wird. „Der Streit ist bedauerlich, aber er ist ein guter Freund von mir und in den letzten Jahren haben wir viele Philosophien bezüglich Game Design ausgetauscht. Wir haben einen Teil des Geistes des ersten *Alone* bewahrt: Für mich war das erste Spiel revolutionär. Wir wollen uns von den Sequels abheben und zeigen, wie *AitD* sein sollte."

Nadal geht achselzuckend über Uwe Bolls kaum als Film zu bezeichnende Interpretation hinweg. „Ich habe ihn nicht gesehen, nur den Trailer und die Kritiken [lacht]. Ich denke, keiner kann wirklich etwas über den Film sagen. Ich kenne niemanden, der ihn im Kino gesehen hat." Wenn sie dem Kino etwas zu verdanken haben, dann einer ernsthafteren Quelle: „Wenn ich einen Film nennen müsste, wäre es *Stirb langsam*. Wir haben ihn Bild für Bild analysiert – es ist die perfekte Überlebensgeschichte, auch wenn es keine übernatürlichen Elemente gibt." Dennoch hat sich das Team für

Vehikel sind mehr als nur Requisiten für die Unterführungen. Eine Demo zur Ausbreitung eines Feuers zeigt, wie ein Auto ausbrennt. Spieler werden Vehikel zerstören und sicherlich auch fahren können.

„SIE WERDEN SICH EKELN ODER ÄNGSTIGEN – ABER DANACH IST DIE ANGST VORÜBER. DANACH BEDEUTET ES ACTION."

den aktuellen Titel an einem komplett anderen Medium orientiert, nämlich den Kurzgeschichten amerikanischer TV-Serien. Die *Alone*-„Serie" besteht aus Episoden von ungefähr 45 Minuten Länge, jede ist in sich abgeschlossen, gibt jedoch Einblicke in die zugrunde liegende Rahmenhandlung. „Die Filmstruktur mag bei Actionspielen funktionieren", sagt Polloni, „aber wir wussten, dass dies nicht zu einem Adventure-Titel passen würde – ein Film ist zwei oder drei Stunden lang und wenn Spiele die zwei- oder dreifache Länge haben, verliert man die Intensität der Erzählung." Durch die Episodeneinteilung soll jeder Spielabschnitt für sich zufrieden stellen und keine langwierige Reise zum





Polloni beschreibt ihn als „Stadt in der Stadt". Der Central Park bietet mehr als nur eine Chance für Eden, mit seinem GPS-unterstützten Spielplatz zu prahlen – „leicht überarbeitete" Versionen von Orten wie Belvedere Castle, das Polizeirevier des Parks und das Metropolitan Museum of Art sind ebenfalls vorhanden. Wir wetten, dass nur einige wenige die Nacht überstehen.

TITEL: **ALONE IN THE DARK: NEAR DEATH INVESTIGATION**
SYSTEM: **360, PS3, PC**
PUBLISHER: **ATARI**
ENTWICKLER: **EDEN GAMES**
HERKUNFT: **FRANKREICH**
RELEASE: **2007**

nächsten Plot-Höhepunkt sein: Regelmäßige Unterbrechungen der Erzählung treiben zum Weiterspielen an, begleitet von einem Teaser zur „nächsten Episode", wenn der Spieler das Game verlässt (und einer Zusammenfassung, wenn er wieder einsteigt). „Wir alle sind Fans von *24*, *CSI* und *Lost* – und wir machten Spiele,

„WAS PASSIEREN KANN, IST, DASS EIN SCHLAUER JUNGE SICH EINEN BENZIN-LKW SCHNAPPT UND UNSERE IDEE QUASI IN DIE LUFT FLIEGEN LÄSST."

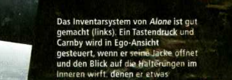
ohne zu fragen: ‚Warum mögen wir diese Serien so sehr? Warum sind sie so erfolgreich?'" Nadal untermauert sein Vorgehen. „Das ist eine gute Grundlage für unsere Levels; jede Episode gibt dem Spieler einen Anfang und ein Ende, mit einer überraschenden Wendung, einer Enthüllung und einem Höhepunkt." Diesen Regeln zu folgen, hat jedoch gelegentliche Handlungssprünge zur Folge. „Wir splitten die erste Episode in zwei auf, weil wir so viel hineinpacken wollten", lacht er.

Der Rhythmus des Gameplays wird in den verschiedenen Episoden und Umgebungen der riesigen Areale und Gebäude des Parks variieren, aber Polloni beschreibt das übergreifende Thema „einer realen Survival-Erfahrung, bei der man alles einsetzt, um zu überleben. Der Spieler soll sich fühlen, als ob er etwas Außergewöhnliches erlebt." Um dieses Motto zu unterstützen, verwendet *Alone* ein Steuerungsschema, das wie die logische Erweiterung von *Dead Risings* Wand-zu-Wand-Objektselektion und *Fahrenheits* Analog-Manipulation wirkt. Mit dem rechten Analogstick können Objekte als Schilde verwendet oder über Kopf geschwungen und weggeschleudert werden, mit einem realistischen Gefühl, das man mit einem simplen Tastendruck niemals hätte. „Man kann mit den Objekten jeden nur vorstellbaren Schaden anrichten, man kann sie logisch einsetzen und hebt sie nicht einfach hoch und drückt ‚Benutzen'", sagt Polloni und zeigt die Effektivität eines Feuer-löschers, um Türen einzuschlagen.

Über ein paar schmerzvolle Fleischwunden und ernsthaftere, seine Bewegung beeinträchtigende Verletzungen hinaus könnte sich Carnby ein noch schlimmeres Gebrechen zuziehen – einer von vielen sorgsam gehüteten Schockmomenten.

Die ursprüngliche Aufgabe eines Feuerlöschers ist jedoch genauso wichtig, denn Feuer spielt eine ähnlich große Rolle wie die Dunkelheit. Die Dynamik lodernder Flammen und das Zerbersten von Materialien wurde realistisch nachempfunden, was dramatische Effekte ermöglicht sowie dem Spieler ein unmittelbares Gefühl vermittelt, wie schnell Flammen alles zerstören können. Für die Spieler ist es möglich, und an einigen Punkten auch notwendig, sich selbst als Brandstifter zu betätigen, allerdings können Feuer-Infernos in *Alone* bedrohlicher sein als die übernatürlichen Kräfte. Für Nadal ist es eine notwendige Entwicklung, für die Erzeugung von Angst mehr als die üblichen Kreaturen zu verwenden. „Das erste Mal, wenn Sie dieses Monster sehen", er zeigt auf die Wand mit Konzeptzeichnungen, die eine ausgezehrte, aber kraftstrotzende Figur mit scharfen Messerfingern zeigt oder eine wankende Leiche mit einem körperlangen, zugenähten Schnitt, „werden Sie sich vielleicht ekeln oder ängstigen – aber danach ist es einfach da, die Angst ist vorüber. Danach bedeutet es Action."

Es gibt mehr Action und Interaktion, als das Genre jemals erlebt hat und übertrifft damit sogar *Resident Evil 4 (dt.)* – ein Titel, der laut Polloni und Na-



Das Inventarsystem von *Alone* ist gut gemacht (links). Ein Tastendruck und Carnby wird in Ego-Ansicht gesteuert, wenn er seine Jacke öffnet und den Blick auf die Halterungen im Inneren wirft, denen er etwas entnimmt oder hinzufügt.

Polloni (links) und Nadal. Nadal ist neben seinem Traumprojekt *Alone* auch für *TDU* verantwortlich und leitet Eden als Nachfolger des ehemaligen Studioleiters und Gründers Stephane Baudet.

dal als einziger den Survival-Horror vorangebracht hat – selbst in Abschnitten, die sehr stark geskriptet sind.

Der verheerende Anfangsabschnitt ist keine interaktive Zwischensequenz, sondern vermischt Spielerkontrolle und physische Reaktionen, ein Standard, den Eden das gesamte Spiel hindurch bis zur letzten Episode aufrechterhalten möchte. „Das Problem beim Survival-Horror war immer, dass man nicht springen, die Spielphysik nicht nutzen konnte und die Interaktionen mit der Welt sehr begrenzt waren – okay, das macht die Feinde vielleicht unheimlicher“, meint Nadal. „Aber es ist nicht unmöglich, etwas genauso Unheimliches ohne die ganze Frustration zu schaffen.“ Verlagert dieses Vorgehen die Frustration nicht auf die Designer, wenn sich ihre detaillierten Umgebungen in unvorhersehbaren Physiken verlieren? „Ein sich entwickelndes Gameplay ist eine Herausforderung, aber das Schlimmste, was passieren kann, ist, dass wir uns ein schönes Rätsel überlegen und ein schlauer Junge schnappt sich einfach einen Benzin-LKW, steckt ihn in Brand, fährt ihn direkt durch die Monster hindurch und lässt unsere Idee quasi in die Luft fliegen.“ Er zuckt freundlich die Achseln. „Aber warum auch nicht? Genau das macht das Gameplay aus und ich sage im-

EINE KLEINE NACHTMUSIK

Alones Soundtrack wurde von Olivier Deriviere komponiert. Eden arbeitet so viel wie möglich mit dem Komponisten zusammen, weil man ihn befürchtet zu verlieren, wenn er erst einmal bekannter geworden ist. Die Musik vermischt Synthesizer-Orchesterklänge mit Chor-Arrangements. Jeder Abschnitt ist nach den Storyboards für eine Szene geschrieben. Sobald ein Stück fertig ist – Deriviere arbeitet sehr schnell –, zerlegt Sound Designer Vincent Le Meur das Stück in separate Elemente, die er direkt in das Level-Skript einbaut. Dadurch reagiert die Musik auf den Spieler und wird nicht einfach an vorher festgelegten Punkten ausgelöst. Le Meur lässt durchblicken, dass das Arrangement des Soundtracks sich sogar ändert, wenn der Spieler *Alone* noch einmal durchspielt.

Um den nächtlichen Park bedrohlich zu gestalten, war nicht viel Aufwand nötig: „Wir gingen ungefähr ein Jahr nach Produktionsstart nachts dorthin – obwohl das immer noch ziemlich gefährlich ist – und es war absolut unheimlich. Dort streunen in der Nacht ein paar sehr, sehr seltsame Leute herum“, erinnert sich Nadal.

Der letzte Schrei!



»Patrick Lindner: Trockenübung.«

Orks gehören in *Der Herr der Ringe Online* zu den Gegnern, die besonders häufig auftreten.

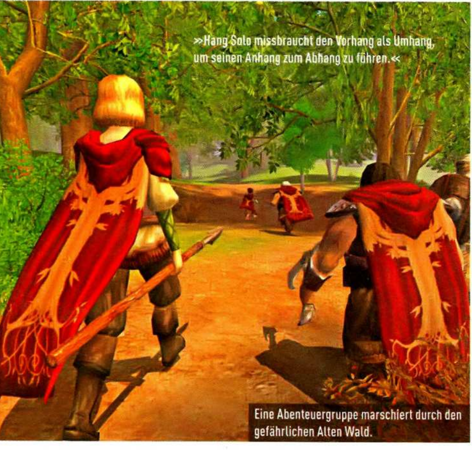
Tolkiens Werk lebt wohl ewig! Im neuesten Spross DER HERR DER RINGE ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR erkunden Sie Mittelerde in einem Online-Rollenspiel.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Wer kennt sie nicht, die *Der Herr der Ringe*-Romane von J.R.R. Tolkien? In *Der Herr der Ringe Online: Shadows of Angmar* treten Sie in die breiten Fußstapfen von Hobbit Frodo Beutlin und zeigen den Schergen des dunklen Herrschers Sauron, wer die haarigsten Treter hat.

AUF NACH MITTELERDE

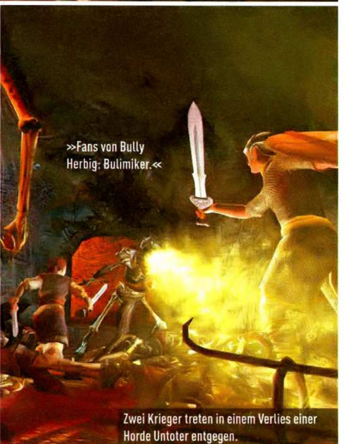
Im verregneten Warwick, England, trafen wir Jeffrey Steefel, Produzent von *Der Herr der Ringe Online*. Während er uns eine Tour durch das virtuelle Mittelerde spendierte, erzählte er munter, was Zocker voraussichtlich Ende des Jahres erwartet. Bei Veröffentlichung soll der Titel das Gebiet Eriador beinhalten. Grob schließt dies das Auenland, die Ländereien um die Stadt Bree und das Elbenreich Bruchtal ein, mit Ausdehnungen nach Norden und Süden. Wer in Spielen nicht gern den Löffel abgibt, freut sich: Sie können in *Der Herr der Ringe Online* nicht sterben, lediglich besiegt und an einen sicheren Ort gebracht werden – denn schließlich spielen Sie den Helden. Aus diesem Grund verzichten Sie vorerst auch auf Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe, die die Entwickler jedoch zu einem späteren Zeitpunkt, genau wie neue Gebiete, nachreichen. Die sehr frühe Version macht einen guten Eindruck, ließ aber die geniale Filmatmosphäre noch vermissen. Andreas Bertits

Info: http://lotro.turbine.com



»Hang Solo missbraucht den Vorhang als Umhang, um seinen Anhang zum Abhang zu führen.«

Eine Abenteuergruppe marschiert durch den gefährlichen Alten Wald.



»Fans von Bully Herbig: Bulimiker.«

Zwei Krieger treten in einem Verlies einer Horde Untoter entgegen.

LAN-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Felix Lohmeier weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



FELIX LOHMEIER
Online-Fachmann
f.lohmeier@email.de

„Eine weitere E-Sport-Liga im Fernsehen: Die Fußball-E-Sport-Bundesliga macht im DSF vor großem Publikum Lust auf mehr elektrische Ballkunst."

Sagenhaft!

Spellforce-2-Dunkelelfe „Schattenlied“ für lau *

*** Neuen Abonnenten für PC ACTION werben und eine exklusive und limitierte Spellforce-2-Figur als kostenloses Dankeschön abgreifen!**

BESONDERHEIT

- Dunkelelfe „Schattenlied“
- Originalabbildung aus Spellforce 2
- Größe: 40 cm
- Material: Resin (Hartplastik)

SpellForce 2 Shadow Wars

Bequemer und schneller online abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC ACTION und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A - 5081 Anif, Fax: +43 (0)6246 8825277

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD**
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

❒ **Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD**
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,60/12 Ausgaben (=€ 4,80/Ausg.); Ausland € 69,60/12 Ausgaben; Österreich € 64,80/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich erhalte folgende Dankeschön-Prämie:
Spellforce-2-Figur Dunkelelfe „Schattenlied“
(Art.-Nr.: 002965)
(Lieferung nur solange Vorrat reicht!)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

PA PR 34

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

LIES MICH!

Stargate Worlds



»Jetzt reicht es aber mit Oblivion!«

Online-Rollenspiel | Das Ding ist noch im Planungsstadium, doch die Ankündigung lässt aufmerken: Mit *Stargate Worlds* ist ein Online-Rollenspiel für Freunde der TV-Serie *Stargate SG-1* angedacht, bei dem Aufgaben für kleine Gruppen im Mittelpunkt stehen; drei Fraktionen soll es geben. Termin: offen. (AL)

Info: www.stargateworlds.de

E-Sport im DSF

E-Sport | Die vor kurzem gestartete E-Sport-Bundesliga (ESBL) geht ausschließlich mit *FIFA* in ihre zweite Saison. Die *Counter-Strike*-Liga, die Mousesports für sich entscheiden konnte, wurde nach der ersten Spielzeit bereits wieder eingestellt. In Kooperation mit dem DSF sind die Spiele der Fußball-E-Sport-Bundesliga ab Mitte August sogar im Fernsehen zu bewundern. (FL)

Info: www.fifa-esbl.de

Anno-Team postapokalyptisch

Online-Rollenspiel | Nach kreativer Schaffenspause melden sich die Erfinder von *Anno 1502* und *Anno 1603* zurück: Red Monkeys heißt nun das Team, das uns mit einem postapokalyptischen Online-Rollenspiel im Stil von *Bladerunner* oder *Mad Max* fesseln will. Die Entwickler versprechen eine mit Leben gefüllte, pulsierende Spielumgebung. Titel und Termin: noch unbekannt! (AL)

Info: www.sunflowers.de

Dice, Dice, Baby!

Die BF-CON 06 kam bei einigen der Besucher aufgrund kleinerer Mängel nicht euphorisch rüber. Nichtsdestotrotz wurde viel gezockt und gezeigt.

E-SPORT | Über 500 Teilnehmer sagten am 30. April der BF-CON für 2006 adieu: *Battlefield*-Fans hatten sich in der Hessenhalle in Alsfeld bei Fulda versammelt. Nach Verzögerungen wegen fehlender Stormversorgung starteten die Turniere. Höhepunkt der Veranstaltung war die Präsentation des neuen *Battlefield 2142*, das DICE-Lead Designer Lars Gustavsson eigenhändig vorführte. Blöd: Es gab relativ wenig zu sehen, das weckte zunächst lediglich dezente Vorfreude. Immerhin konnten die Gäste das neue *Battlefield 2*-Booster-Pack *Armored Fury* sowie den Patch 1.3 testen und sich von Moddern zeigen lassen, was man mit heißen Kisten alles anstellen kann. Die Veranstalter (Electronic Arts, Sennheiser, Creative, Playcom Online und Zboard) zogen ein durchwachsenes Fazit und versprechen: Bei der nächsten BF-CON wird wieder alles gut. Andreas Bertits

Info: www.bfcon06.de



»Nützlich: Weitwinkel-Objektiv.«

Auf der BF-CON 06 frönten Fans der *Battlefield*-Spiele ausgiebig ihrem Hobby.

Arch de Triumphe

Sie wollen nicht mehr der Hanswurst in einem Online-Rollenspiel sein? ARCHLORD gibt Ihnen die Möglichkeit, zum Herrscher eines ganzen Servers zu werden.

ONLINE-ROLLENSPIEL | Wenn Sie in den meisten Online-Rollenspielen das Gefühl haben, dass Ihre Aktionen keinen bleibenden Einfluss auf die Welt haben, riskieren Sie doch mal einen Blick auf *Archlord*. In dem koreanischen Titel schicken sich die Spieler an, einmal im Monat um den Titel Archlord des Servers zu kämpfen, der eine eigene Burg und spezielle Fähigkeiten erhält. Derzeit können Sie sich auf der *Archlord*-Webseite für den Beta-Test des im 3. Quartal erscheinenden Spiels anmelden. Na los! Andreas Bertits

Info: www.archlordgame.de

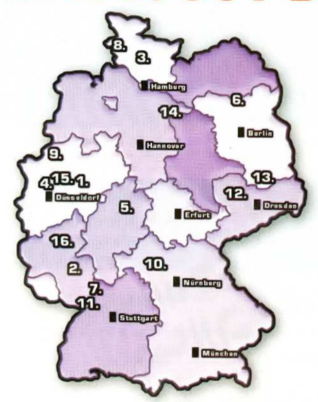


Wie in jedem Fantasy-Spiel treffen Sie auch in *Archlord* auf grausige Dämonen.

»Schau mal! Was für ein schönes Arch-Geweih.«

DA MUSST DU HIN!

TERMINE DER HEISSESTEN ZOCKERFETEN



Mithilfe der LAN(d)karte finden selbst Orientierungsdeppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zocker-Feten für die nächsten Monate.

	PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	PLÄTZE	WWCL	URL
	DEUTSCHLAND						
1	LANdratten 6	02.06.2006	59846 Sundern	600	■	✗	www.landratten.net
2	BKXXL 3	03.06.2006	55543 Bad Kreuznach	501	■	✗	www.bkxxl.de
3	NorthCon Sommer	16.06.2006	24537 Neumünster	1096	■	✔	www.northcon.de
4	Terminal 13	30.06.2006	40878 Ratingen	500	■	✔	www.lankoeln.de
5	C-MaxX Enlarged	21.07.2006	36304 Alsfeld	820	■	✗	www.enlarged.de
6	Lan-4u 22	21.07.2006	16798 Fürstenberg	400	■	✔	www.lan-4u.de
7	Convention-X-Treme 8	04.08.2006	76689 Karlsdorf	432	■	✗	www.convention-x-treme.de
8	SommerCon 2006	06.08.2006	25746 Heide	300	■	✗	www.gamecon.de
9	CS_Doctors LAN	11.08.2006	48739 Legden	536	■	✔	www.csdoctors-lan.de
10	LAN-Nation v8.0	18.08.2006	96160 Geiselwind	733	■	✔	www.lan-nation.com
11	Netforge	01.09.2006	76287 Karlsruhe	3560	■	✔	www.netforge-lan.de
12	eLane	22.09.2006	04720 Döbeln	400	■	✔	www.about-elane.de
13	eWave	22.09.2006	01968 Senftenberg	600	■	✔	www.ewave-lan.de
14	SpeicherLAN VII	29.09.2006	29410 Salzwedel	280	■	✔	www.speicherlan.de
15	[ju:nien] X	06.10.2006	58093 Hagen	650	■	✗	www.junien.de
16	Sensation-lan	13.10.2006	56075 Koblenz	1165	■	✔	www.sensation-lan.de
	ÖSTERREICH						
	nur48stunden Teil 18	02.06.2006	8200 Gleisdorf	330	gelb	nein	www.nur48stunden.at
	Ennsomnia 2006	07.07.2006	4470 Enns	320	grün	ja	www.kasperls.com/lan/
	Days of Thunder 2k6	01.09.2006	4910 Ried am Innkreis	400	grün	nein	www.dot-lan.at
	SCHWEIZ						
	LAN Trophy 06	11.08.2006	6210 Sursee (LU)	262	grün	nein	www.lan-trophy.ch
	Airplane	29.09.2006	8058 Kloten (ZH)	1100	grün	nein	www.air-plane.ch


GUILD WARS®
FACTIONS™
DIE
ONLINE-SPIELE
REVOLUTION
GEHT IN DIE
NÄCHSTE RUNDE
JETZT IM
HANDEL!
WWW.GUILDWARS.COM
NCSOFT
ARENANET
PC CD-ROM
12
usk
© 2005 - 2006 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factions and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.

SPIELERFORUM

»Gibt's nicht nur nach Chili-Verzehr: Ring of Fire.«

»Einmal „Schwanzgift der Apathie" bitte.«

Mit vergrößertem Inventar und kleineren Icons schafft der *BTmod* endlich ein wenig Übersicht.

Der Held im Kampf gegen einen Sturm-Atronach, der gerade aus einem Oblivion-Tor stürmt.

Spaß mit 15!

Mittlerweile liegt die Zahl der Erweiterungen für THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION im vierstelligen Bereich. PC ACTION stellt die 15 besten Mods vor!

AUF DVD PLATZ 1: BTMOD

Bis auf die konsolenlastige Benutzeroberfläche kann man den Entwicklern von *Oblivion* wenig vorwerfen. Wie so oft hilft sich die Community am schnellsten selbst. Das Plug-in *BTmod* erhöht die Übersichtlichkeit des Spielmenüs ungemein. So listet etwa das Inventar nun zwölf Gegenstände auf – Sie scrollen nicht mehr so viel. Auch die Darstellung der Weltkarten wurde verbessert, sodass Ihnen zeitaufwändige Mausklickorgien künftig erspart bleiben. Das gilt auch für Ihr Tagebuch, dessen Seitenplatz nun deutlich mehr Einträge anzeigt und das lästige Umblättern stark reduziert. Diese Benutzeroberfläche ist ein Muss für *Oblivion*-Spieler!

PLATZ 2: CALLSTEED + SADDLEBAGS

Die Modifikation *Callsteed* fügt dem Spiel zwei neue Zaubersprüche hinzu. Der erste Spruch ruft Ihr Pferd von jeder Stelle im Spiel herbei und mit dem zweiten Zauber besteigen Sie Ihr Reittier deutlich schneller. Schwer beladene Abenteurer profitieren von *Saddlebags*, das fast allen Reittieren Satteltaschen auf den Rücken pappt. Ihr Gaul mutiert damit zum Lastesel.

PLATZ 3: REZNOD'S MANNEQUINS

Nach der Installation von *Reznod's Mannequins* haben ausgewählte Händler aller Hauptstädte Schaufensterpuppen im Angebot. Was Sie damit sollen? Platzieren Sie die Dinger in Ihrem Haus und legen Sie über ein Menü fest, ob die Puppe etwa in einer Kampfposition erstarrt oder sich vor Ihnen niederkniet. Die Vorführmodelle lassen sich als zusätzlicher Stauraum nutzen, indem Sie auf das Inventar der Puppe zugreifen und es mit Klamotten und Waffen ausrüsten.

AUF DVD PLATZ 4: NATURAL ENVIRONMENTS

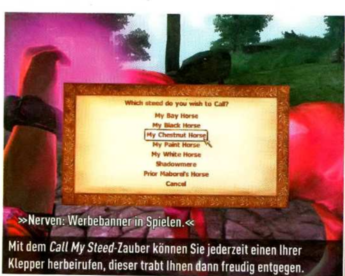
Obwohl *Oblivion* grafisch derzeit die Konkurrenz locker in den Schatten stellt, geht da immer noch was. Das stellt der hardwarehungrige Mod *Natural Environments* eindrucksvoll unter Beweis, indem er die Wettereffekte, Wolken und das Wasser verändert und Cyrodiil zu einem farbenfrohen und realistischen Aussehen verhilft. Spielerisch ändert sich nichts.

PLATZ 5: CHEYDINHAL PETSHOP

Durch die neue Zoohandlung in Cheydinhal werden Sie zum Herrchen von einem Braunbär, Imp, Panda, Polarhund oder Panther, die Sie auf Wunsch auf Ihren Abenteuern begleiten. Die Stufe der lustigen Meute steigt mit der Ihres Charakters, sodass die anfangs recht kleinen Tierchen bis zum Level 30 in Größe und Kraft wachsen und nach ihrem Ableben wiederzubeleben sind.

AUF DVD PLATZ 6: FORGOTTEN TOMB

Neue Abenteuer erwarten Sie in den Katakomben westlich



»Nerven: Werbebanner in Spielen.«

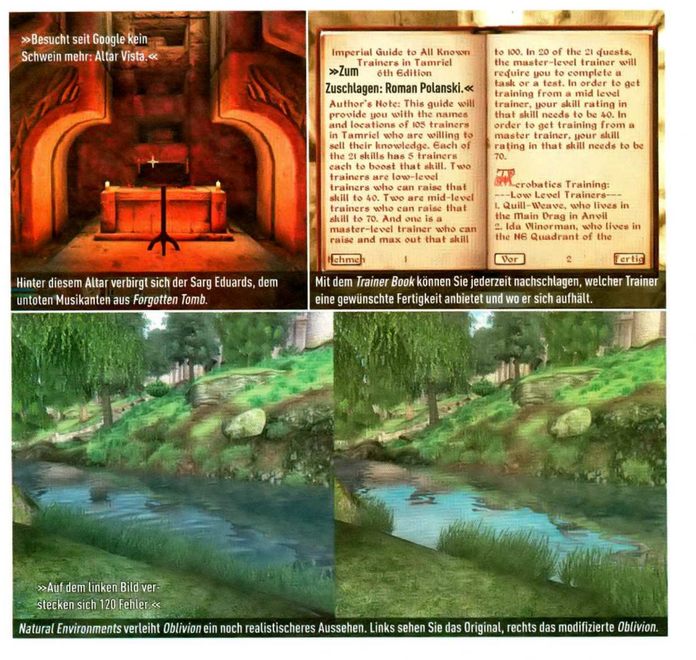
Mit dem *Call My Steed*-Zauber können Sie jederzeit einen Ihrer Klepper herbeirufen, dieser trabt Ihnen dann freudig entgegen.


»Am Gesicht erkannt: die Unsichtbare.«

Reznod's Mannequins können Sie nach Belieben ausstaffieren und in nahezu jeder denkbaren Pose aufstellen.


»Steigt gleich in seinen Panda: Bär Lusconi.«

Im *Cheydinhal Petshop* können Sie sich ein paar Haustiere erstehen, darunter auch einen Panda- und einen Schwarzbären.



»Besucht seit Google kein Schwein mehr: Altar Vista.«

Hinter diesem Altar verbirgt sich der Sarg Eduards, dem untoten Musikanten aus *Forgotten Tomb*.

»Zum Zuschlagen: Roman Polanski.«

Mit dem *Trainer Book* können Sie jederzeit nachschlagen, welcher Trainer eine gewünschte Fertigkeit anbietet und wo er sich aufhält.

»Auf dem linken Bild verstecken sich 120 Fehler.«

Natural Environments verleiht *Oblivion* ein noch realistischeres Aussehen. Links sehen Sie das Original, rechts das modifizierte *Oblivion*.

von Anvil. Folgen Sie dem Küstenverlauf so lange, bis Sie auf eine Grabstätte stoßen. Das Buch im Eingangsbereich startet die Aufgabe um einen untoten Musikanten. Nein, es geht nicht um die Wiederauferstehung von Roy Black, aber tödliche Gefahren drohen Ihnen trotzdem. Vor allem durch fiese Fallen im bibelschwarzen Labyrinth. Vorsicht! Auch der Endgegner ist nicht zu unterschätzen.

AUF DVD PLATZ 7: TRAINER BOOK

Die ewige Suche nach Meisterausbildern hat mit dem Trainer-Buch ein Ende. Das Schriftstück zeigt alle Pauker nach ihren Fertigkeiten – in alphabetischer Reihenfolge. Schnappen Sie sich die Schwarte in der Weynon-Priorei hinter Jauffres Schreibtisch. Sie erkennen es am unmissverständlichen Titel „Masters of Tamriel, 6th Edition".

AUF DVD PLATZ 8: YET ANOTHER ALCHEMY HELPER

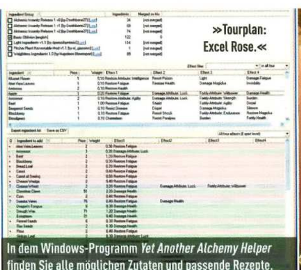
Alchemisten kennen das Problem: Die Entdeckung neuer Rezepte und ihrer Wirkungen dauert länger als Reiner Calmunds Mittagsmenü. Das Windows-Tool *Yet Another Alchemy Helper* greift Ihnen unter den Zauberstab und zeigt Alchemieformeln und ihre Effekte an. So finden Sie mit wenigen Mausklicks alle zu einer Substanz passenden Zutaten und ersparen sich das zeitaufwändige Ausprobieren. Achtung: Sie rufen die Erweiterung nicht über das *Oblivion*-Menü auf, sondern führen die Exe-Datei aus.

AUF DVD PLATZ 9: THACADIANS COLORED WORLD MAP

Durch den Mod *Thacadians Colored World Map* erstrahlt die sonst eher triste Weltkarte von *Oblivion* im neuen farbenfrohen Glanz.

PLATZ 10: MODIFIED QUICK START

Vor allem Zocker, die *Oblivion* mehrfach spielen wollen, geht die lange Einführungsmission mächtig auf den Senkel. Mit *Modified Quick Start* überspringen Sie das Tutorial. Sie sammeln in Ihrer Knastbude sofort ein paar Waffen und das Amulett des Königs auf, damit die Hauptmission trotz des Mods ins Rollen kommt. Wenn Sie durch die neue Tür in Ihrer Zelle tappen, wählen


»Tourplan: Excel Rose.«

In dem Windows-Programm *Yet Another Alchemy Helper* finden Sie alle möglichen Zutaten und passende Rezepte.



»Bush hatte einen Plan.«

Thacadian's Colored World Map bringt ein wenig Farbe in die öde Cyrodiil-Karte.

Inhalt

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn Mod XY nicht auf der DVD? Der ist doch so geil...!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingsspiele finden Sie nicht nur auf www.pcaction.de, sondern auch bei den Kollegen von eXtreme Players. Seit 1999 verfolgt das elfköpfige Team ein Ziel: die Nummer 1 der deutschen Onlinemagazine zu werden. Wir finden, eXtreme Players ist nah dran. Wenn auch Sie Ihren Teil zur Erfolgsstory beitragen wollen, schicken Sie eine Bewerbungsmail mit Arbeitsproben an info@extreme-players.de. So, und jetzt statten Sie unserem Kooperationspartner www.extreme-players.de gefälligst einen Besuch ab!

Was willst du?

Sie kennen einen brillanten Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an mb@pcaction.de



Auch wenn Sie sich mit *Modified Quick Start* das Tutorial sparen, dürfen Sie trotzdem alle Charaktermerkmale auswählen.



Der *Arena Mod* bringt mehr Leben auf den Kampfplatz: mehr Auseinandersetzungen, mehr Gegner, mehr Gladiatoren, mehr Ruhm, mehr Spaß!



Mithilfe von *Forgrum's Travelogue* können Sie sich jederzeit an vorher festgelegte Orte zurückteleportieren.

Offizielle Plug-ins

Hersteller Bethesda bietet auf http://obliviondownloads.com Erweiterungen an. Die sind aber bislang nur in Englisch und gegen einen Griff zur Kreditkarte zu haben. Sind Bezahl-Plug-ins die Spielezukunft? Lesen Sie dazu auch den Blickpunkt auf Seite 70.

Horse Armor
Mit dieser Erweiterung für 1,99 US-Dollar verpassen Sie Ihrem Pferd eine glamouröse Rüstung, die den Gaul vor feindlichen Angriffen schützt. Zur Auswahl stehen ein güldenes Elfen- und ein silbernes Stahl-Set. Pimp my horse!



Orrery
Eine kurze Aufgaben-Reihe (1,89 US-Dollar) erwartet Sie auf Seiten der Magiergilde. Sie schleppen geklaute Artefakte wieder an und erhalten Zugang zu einem Planetarium. Als Belohnung erhält Ihr Charakter temporär Attributsboni. Spannend, aber zu kurz.

Wizard's Tower
Vor allem Magier profitieren von dem höchsten Turm in Cyrodiil (1,89 US-Dollar). Neben diversen Zutaten für Alchemie-Experimente entdecken Sie auch beschwörbare Kreaturen. Nützlich sind die Portale zu allen Magiergilden von Cyrodiil.



Sie in einem Rutsch alle Einstellungen für Ihren Charakter und landen dann am Ausgang der Abwasserkanäle. Blöd: So entgehen Ihnen einige Gegenstände des Start-Verlieses.

PLATZ 11: ARENA MOD

Finden Sie es unrealistisch, dass ein Level-1-Charakter Arena-Großmeister werden kann? Dann schnappen Sie sich den *Arena Mod*, denn nur wer wirklich was auf der Pfanne hat, sollte sich auch mit dem rühmenden Titel schmücken. Als zusätzliches Schmankerl gibt es noch eine Latte neuer Gegner für Großmeisterkämpfe, wie zum Beispiel Skelette, Bären oder Minotauren. Die lästige Beschränkung auf einen Kampf pro Woche ist ebenfalls Geschichte.

PLATZ 12: FORGRUMS TRAVELOGUE

Mal wieder einfach nur genervt, weil Sie den ganzen Weg durch eine Höhle wieder zurücklatschen müssen? Oder klappt das Schnellreisen nicht, weil angeblich Feinde in der Nähe sind? In solchen Fällen hilft Ihnen *Forgrums Travelogue* (dt.: Reisebericht) weiter. Sie können an beliebigen Orten in Cyrodiil bis zu neun Reisemarken in dem schlauen Büchlein hinterlassen. Bei Bedarf wählen Sie den gewünschten Eintrag aus und landen umgehend am gewünschten Positionsmarker.

AUF DVD PLATZ 13: PORTABLE BEDROLL

Gerade zu Beginn überschüttet das Spiel Sie mit Levelaufstiegen. Dumm ist dabei nur, dass Sie sich erst schlafen legen müssen, um die Vorzüge des neu erreichten Charakterlevels zu genießen. Oft hängt man aber gerade in irgendeinem Verlies ab, schlurft durch den Wald und riecht an den Rosen, oder rettet die Welt vor stinkenden *Oblivion*-Kreaturen. Abhilfe schafft die tragbare Schlafstätte, die Sie überall hinlegen können, um darauf zu knacken.

PLATZ 14: SPARRING MOD

Gerade für Anfänger ist es oft nicht einfach, ihr scharfes Ding richtig zu schwingen. Da helfen auch die in Cyrodiil üppig verteilten Trainer nicht weiter. Mit dem *Sparring Mod* legen Sie dagegen eine handfeste Trainingsstunde ein. Sie schauen einfach im Talos-Bezirk in der Kneipe vorbei, drücken Lucio Varus einen Batzen Gold ins Patschehändchen und schon können Sie loslegen. Bewaffnet mit schadenfreien Übungsknüppeln erlernen Sie die richtige Bedienung eines Schwerts oder eines Streitkolbens. So steigern Sie für wenig Asche Ihre Fähigkeiten und üben das koordinierte Prügeln – ohne immer gleich draufzugehen. Klasse!

AUF DVD PLATZ 15: OBLIVION DEUTSCH

Dass Sie bei *Oblivion* oft nur Bahnhof verstehen, liegt auch an der teilweise grauenhaften Übersetzung. Heilzauber mit dem Namen „Feuerball", „Schw. Tr. D. Le.en.-W." und abgehackte Sätze drücken auf das Spielerlebnis. Das *Oblivion deutsch*-Projekt bügelte mit bisher sagenhaften 2.517 veränderten Einträgen nahezu alle sprachlichen Schwachstellen in der deutschen Variante aus und ist in Version 2.03 auf unserer DVD zu finden. Für die aktuellste Ausgabe des Mods surfen Sie am besten auf www.planetoblivion.de vorbei. Unschlagbar ist das Programm übrigens mit unserem Platz 1 der *Oblivion*-Mods, dem BT-Mod von Seite 134.

Alexander Frank/Marc Brehme/Jürgen Krauß

Info: www.planetoblivion.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion	**AUF DVD** MODS
AUTOR	Diverse
FILENAMEN	Diverse
VORAUSSETZUNG	The Elder Scrolls 4: Oblivion

PRO + CONTRA
- + Sinnvolle Erweiterungen
- + Verbesserte deutsche Übersetzung

FAZIT: „Bügelt die deutsche Übersetzung aus und verbessert jeglichen Komfort. Klasse!"



Die *Portable Bedroll* lässt das Camperherz höher schlagen. Ihre tragbare Schlafgelegenheit ist überall einsetzbar.



Dieser grimmige Geselle bringt Ihnen dank *Sparring Mod* auf ungefährliche Weise das richtige Schwertkämpfen bei.



In Verbindung mit dem *BTMod* schafft *Oblivion deutsch* nicht nur Übersicht im Inventar, sondern sorgt auch für mehr Verständlichkeit.


»Will unerkannt bleiben: Stabhochspringer.«

Ein getarnter Scharfschütze ist im dichten Gras in Deckung gegangen und lauert auf seine Opfer.

Sumpf ist Trumpf


»Ganz schön heruntergekommen: Kampfjet.«

Auf der Karte *Basrahs Revenge* ist ein Kampfjet abgeschmiert und es toben heiße Häuserkämpfe und Straßenschlachten.

»Skandal. Porno von Tolkien entdeckt: *Die Sex-Türme.*«

King of the Hill bietet eine gute Mischung aus offenem Gelände, Wald und Stadtgebieten für 16, 32 oder 64 Spieler.

Jetzt gibts was auf die Zwölf! GAUS BATTLEFIELD 2 MAP-PACK V3 liefert ein Dutzend frische Karten.

BATTLEFIELD 2 | Alles neu macht der Mai. Das gilt nicht nur für das neue Pflichtpfandgesetz, sondern auch für Ihre *Battlefield 2*-Installation. Wir liefern Ihnen mit *GAU's Map-Pack v3* ein dickes Paket neuer Karten. Auf *Arial Combat 3.1b* geht es in luftigen Höhen und in *Jungle Stream* sowie *Jungle Fever* eher im Dickicht des Dschungels rund. Freunde riesiger Schlachten und historischer Anspielungen sind bei *Omaha Beach 1.0 Final* gut aufgehoben, auf der die Schlacht in der Normandie von 1944 nachgestellt ist. Eine riesige Küstenlinie und dutzende Explosionen sorgen für echtes Weltkriegsflair, während Sie in Ihrer mickrigen Nussschale den Flakbatterien am Strand entgegenschippern. Fast schon zu aktuell ist *Basrahs Revenge*. In der irakischen Stadt schmierte ein Ami-Jet ab und jetzt kloppen sich Amerikaner mit der MEC. Sie sehen: Der Kampf um Saddams frühere Hochburg ist zumindest virtuell noch nicht zu Ende. Auf der Karte *Desert Fight* kämpfen Sie um eine Radarstation in der Wüste, die als Propagandaplattform dient, und sich mit verminderter Sicht durch einen Sandsturm. Oder Sie versuchen sich an *Ginkakujii Siege,* wo sich Amerikaner und Chinesen in einem schicken Park um einen uralten chinesischen Tempel kloppen. Als Bonus gibt es noch *Winter Wake Island*, die die bekannte Karte in ein Winterszenario verwandelt. Wenn Sie Glück haben, finden Sie sogar den auf einer kleinen Insel versteckten Weihnachtsbaum. Entpacken Sie die Dateien aus dem Map-Pack in Ihr Battlefield 2\mods\bf2\levels-Verzeichnis. Marc Brehme

Info: www.gau-pc.de

Battlefield 2	AUF DVD MAPS
AUTOR	Diverse
FILENAMEN	GAUs_BF2_MapPack_v3 pca
VORAUSSETZUNG	Battlefield 2

PRO + CONTRA
- Ein gutes Dutzend schicker Karten
- Viel Abwechslung

FAZIT: „Wer GAUs Map-Pack V3 nicht kennt, hat echt pralle Schauplätze verpennt."


»Tschernobyl, 20 Jahre danach: die Welt ist vollkommen in Ordnung.«

Mit dem Raketenwerfer nehmen Sie einen entfernten Strider unter Beschuss.


»Geeignetes Dopingmittel für Breakdancer: Starkstrom.«

Neben Standard-Combine bekommen Sie es auch mit den Elite-Truppen zu tun.

Abschussfeier

Im HALF-LIFE 2-Mod THE LOST CITY hetzen Sie durch eine Stadt und lernen jede Menge Zombies kennen.

HALF-LIFE 2 | Öfter mal was Neues. Oder doch nicht? Wie schon so oft in Ihrem digitalen Spielerleben sind Sie auch in der *Half-Life 2*-Modifikation *The Lost City* auf der Flucht vor fiesen Combine-Soldaten. Auf Ihrem Spießrutenlauf durch die von Zombies überflutete Stadt gilt es, keine Zeit zu verlieren. Während Sie alle möglichen Gegner – von Headcrabs über Combine Zombies zu riesigen Strider – wegbretzeln, pappt Ihnen ein aufmerksamer Sani in den Straßenschluchten auch mal ein Pflaster auf die Backe. Standard ist doch ein schönes Wort, oder? Innovationen suchten wir beim Zocken von *The Lost City* nämlich vergeblich. Sie bekommen es mit den bekannten Gegnern und Waffen zu tun. Was zunächst ausschaut wie eine Hommage an die Schlachten in City 17 im Originalspiel, entpuppt sich als mehr oder weniger knackiger Snack für zwischendurch. Nicht mehr – aber auch nicht weniger. In knapp 20 Minuten hatten wir unseren Weg durch die Stadt erledigt und dabei auf den zwei Karten so ziemlich jede digitale Lebenskerze unserer Gegner ausgelöscht. Amen! Marc Brehme

Info: http://mods.moddb.com/7033/the-lost-city



Incubation verbreitet *Doom*-typische düstere Atmosphäre.

Unique ist zwar einzigartig, aber eben doch nur eine solide *Quake 4*-Map ... mit Gras.

Wir wissen nicht, warum die Map *We need more metal* heißt, aber Boden und Wände wirken schon sehr metallisch.

»= 85.«



Auf *Hell Island* stapfen Sie mit sehr wenig Munition durch dicke Nebelschwaden.

Geh durch die Hölle!

Mit unserem DOOM 3/QUAKE 4 MAP-PACK reisen Sie auf eine höllisch gute Insel und vier frische Mehrspieler-Schauplätze.

DOOM3/QUAKE 4 | Nie hat man seine Ruhe. Kaum ist der namenlose Held von seinen Strapazen in *Doom 3* zurückgekehrt, bekommt er auch schon den nächsten Auftrag ans Knie genagelt. Offenbar hat die UAC noch nie von Urlaub gehört. Der Kontakt zu einer Insel ist abgebrochen und keine Sau weiß, was da schon wieder abgeht. Aber das checken Sie bald! Nach der Reise per Teleporter finden Sie sich zunächst in einem alten Dorf wieder und kämpfen sich später durch eine Stadt. Um uns Appetit auf den Mod zu machen, hat der Macher eine Demo rausgehauen, die Sie auf unserer DVD finden. Nur blöd, dass David Scholze in der Demo nichts weiter über die Story verrät. Dafür irren Sie mit wenig Munition in einem nebligen Sumpf umher – dabei erschrecken allerlei fiese Gestalten Ihr Alter Ego. Der fertige Mod soll 19 Level und sogar englische Sprachausgabe des Marine enthalten. Aktuell ist *Hell Island* zu 85% fertig gestellt und soll noch im Sommer erscheinen – zunächst auf Englisch, später auch auf Deutsch. Außerdem kredenzen wir Ihnen je zwei neue Schauplätze für Ihre Mehrspieler-Schlachten in *Doom 3* (*Incubation Beta 2*, *D3DM_DarkTown*) und *Quake 4* (*We Need More Metal*, *Unique*). Hauen Sie rein! Marc Brehme

Info: www.doom3maps.org



AUTOR	Diverse
FILENAME	d3q4mappack0706
VORAUSSETZUNG	Doom 3 bzw. Quake 4

PRO + CONTRA
- + Demo macht Appetit auf mehr
- + Schicke Karten für beide Shooter

FAZIT: „Mit Hell Island steht uns ein ambitioniertes Projekt ins Haus. Reinschnuppern!"

AHOI, BROWSE!



Auf der Übersichtkarte bewegen Sie Ihre Armee vollkommen frei.

»Das Schloss am Wörthersee wurde von einer großen Dürre heimgesucht.«

In der Stadtansicht lassen sich alle Bauplätze ganz nach Belieben belegen.

Heute ein König!

Herrschaftszeiten! Mit dem BROWSERSPIEL KNIGHTS DIVINE schwingen Sie sich sogar zum Kaiser auf.

Bisher waren Browserspiele meist mehr oder weniger hässliche Entlein, die eher mit inneren Werten glänzten. Aber wir PC ACTION-Redakteure achten ja verstärkt auf innere Werte – vor allem bei Frauen. Schließlich ist es in den drei Stunden arbeitsfreier Zeit von 2.00 – 5.00 Uhr sowieso stockdunkel. Trotzdem freuen wir uns, dass die Spielchen im Internetbrowser jetzt auch Schönheitsoperationen unterliegen. Nach dem in Ausgabe 6/06 vorgestellten *Seafight* kommt jetzt auch der technische Meilenstein *Knights Divine* (www.knightsdivine.de) ins Rollen. Dank der schicken Programmiersprache Flash steht in dem rundenbasierten Fantasy-Strategie-Aufbauspiel eine frei bewegliche Karte zur Verfügung und die wichtigsten Funktionen sind durch einfache Mausklicks erreichbar. In *Knights Divine* bauen Sie in einer mittelalterlichen Welt als König ein Reich auf, treiben reichlich Handel, hantieren aber auch mit klirrenden Schwertern. Als Pazifist kommen Sie im Spiel nur so weit wie ein Vegetarier bei der Metzgerprüfung. Schließlich wollen Sie nicht ewig König bleiben, sondern zum Kaiser aufsteigen und die absolute Herrschaft an sich reißen, oder?

SIEDEL DIR EINEN

Der Spielablauf ist feinste Aufbau-Strategie: Für die Grundversorgung klatschen Sie per Mausklick zunächst einen Bauernhof auf eine freie Wiesenfläche, eine Holzfällerhütte in den Wald und einen Steinbruch ins Gebirge. Eine Siedlung erweitert Ihr Einflussgebiet und pappt am Rand der sichtbaren Karte. Obwohl es nicht wuselt wie bei *Die Siedler*, wirkt es doch recht hübsch. Dann besetzen Sie noch die Rohstoffgebäude mit Knechten aus der Bevölkerung – irgendwer muss ja schließlich dort drin schuften. Doch auch die virtuelle Welt ist ungerecht: Jeder Angehörige des Landes will futtern und schreit nach Nahrung, doch bekommen die Bürger und besonders die Adligen mehr als die Masse der Arbeiter. Kalle Marx und Fiete Engels drehen sich im Grab herum! Die Städte bieten zusätzliche Plätze für spezielle Bauten der mehr als fünfzig verfügbaren Gebäude. So gibt es etwa Farmen, die schneller Nahrung produzieren, oder Bürgerhäuser, die das Bevölkerungswachstum erhöhen. Wie genau Letztgenanntes funktioniert, wollen wir an dieser Stelle nicht auswalzen – wir überlassen das mal Ihrer Fantasie. Für das erfolgreiche Erledigen der Aufgaben heimsen Sie Charakterpunkte ein, die Ihre persönlichen Eigenschaften verbessern. Dass sich Browserspiele musikalisch verbessern, haben Sie etwa der Schweizer Hardrockband Krokus zu verdanken, die den Soundtrack zu *Knights Divine* beisteuert, während Fantasy-Autor Wolfgang Hohlbein für die Hintergrundgeschichte verantwortlich zeichnet. Sie haben Lust auf das Spiel bekommen? Ab 1. Juni sollen Sie *Knights Divine* besiedeln können, aktuell läuft noch die Beta-Phase. Dr. Andreas Lober/Marc Brehme



Die Allianz-Arena

Mit UT 2004: DEFENCE ALLIANCE 2 erscheint ein Klassiker im modernen Gewand. Clevere Spielerklassen inklusive.

UT 2004 | Auch *Unreal Tournament*-Zocker kommen beim ewigen Kampf zwischen Gut und Böse auf Ihre Kosten – wenn Sie Mods einsetzen. Seit Jahren ist *Defence Alliance* eine der beliebtesten Modifikationen für *UT*. Damals galt es, im Team eine Basis gegen anstürmende Monster zu halten. Jetzt steht mit *Defence Alliance 2* der Nachfolger für *UT 2004* bereit und überrascht mit spielerischen Neuerungen und einem gelungenen Klassensystem. Die Macher versprechen neben aufpolierter Grafik auch zeitgemäße Waffensysteme und realistische Physikgesetze. Jedes der zwei Teams, die in einem aufgebohrten Assault-Modus über die Karten jagen, greift auf sechs Spielerklassen und neue Knarren zurück. So stürzt sich der Sturmsoldat mit einem M56 Sturmgewehr und einer XD-40 Pistole in den Nahkampf und schmeißt schon mal mit Granaten um sich, während Mechaniker und Sanitäter eher im Hintergrund agieren. Vor allem den Sani sollten Sie vom Scharfschützen bewachen lassen, damit er nicht gleich das digitale Zeitliche segnet. Das Adlerauge ist unbeweglich nahezu unsichtbar – und so tippen wir mal drauf, dass er im Nebenjob mit Sicherheit Beamter ist. Der Typ mit den dicken Maschinenwehren (Gunner) macht sich gern an Verteidigungsanlagen wie etwa Geschütztürmen zu schaffen und lässt bei fetten Gegnern auch schon mal dem Kollegen Rocketeer mit dem Raketenwerfer elegant den Vortritt. Beide Spielparteien erfüllen Ziele: Sie nehmen etwa bestimmte Punkte ein oder legen Raffinerien in Schutt und Asche. Haben Sie sich mit Ihren blauen Bohnen verausgabt, ist es Zeit für Nachschub. Dann plündern Sie die herumstehenden Munitionsboxen oder gehen Ihrem Mechaniker auf den Sack. Der kann solche Dinger nämlich sogar selbst herstellen – und noch viel besser: drei Geschütze mit verschiedener Bewaffnung aufstellen und vorhandene Geschütze reparieren. Was für ein Teufelskerl! Dank der dynamischen Wiedereinstiegspunkte, die sich an den bereits von Ihnen eroberten Objekten orientieren, hält sich die Latscherei auf den Karten stark in Grenzen. Mit Bot-Unterstützung ist *Defence Alliance 2* auch offline spielbar. Wir verbeugen uns in Ehrfurcht!

Marc Brehme

Info: www.planetunreal.com/da



Selbst auf dieser frostigen Karte ist der Angreifer im Schneetarnanzug noch gut zu erkennen.

Auf dem Monitor des Raketenwerfers verfolgen Sie die Flugbahn des Geschosses.

Im zweiten Feuermodus helfen Kimme und Korn beim Zielen.

Unreal Tournament 2004 — AUF DVD — MOD

AUTOR	Defend Alliance 2 Mod-Team
FILENAME	DA2-Beta1.5
VORAUSSETZUNG	UT 2004

PRO + CONTRA
- + Fordernde Bots durch eigenentwickelte KI
- + Bisher wenig Karten

FAZIT: „Prima Alternative zum klassischen Assault Modus in UT."

LIES MICH!

Ultima 5: Lazarus v1.2 erschienen

Dungeon Siege | Von dem in Ausgabe 4/06 ausführlich vorgestellten *Dungeon Siege*-Mod *Ultima 5: Lazarus* erschien kürzlich Version 1.2 – die behebt zahlreiche Programmfehler und lässt Sie den Schwierigkeitsgrad der Kämpfe einstellen. Einige Aufgaben sind nun erweitert. Allerdings ist die neue Version nicht mit der alten kompatibel, antike Spielstände nicht verwendbar! Die Entwickler raten: Kloppen Sie die alte Ausgabe in die Tonne, bevor Sie die neue installieren. Den knapp 520 Megabyte großen Download finden Sie unter dem angegebenen Link. (AB)

Info: www.u5lazarus.com

Back to Hellfire


Die Grafik von *Diablo 2* macht inzwischen nichts mehr her.

Diablo 2 | Manchmal sind die alten Dinge doch die besten: In diesem Sinne versuchen die Macher von *Back to Hellfire*, das *Diablo 1*-Erweiterungs-Pack *Hellfire* als Mod für den zweiten Teil umzusetzen. Allerdings weisen Sie ausdrücklich darauf hin, dass es sich nicht um eine Eins-zu-eins-Umsetzung handelt. Wenn Sie mit der aktuellen Beta 4 (73 Megabyte) zur Hölle fahren möchten, muss *Diablo 2: Lord of Destruction* in Version 1.10. installiert sein. (MB)

Info: http://dom.planetdiablo.gamespy.com/bthellfire

SDK erschienen


»An den kritischen Tagen sollten Nachtclub-Besucher auf einen Lapdance verzichten.«

F.E.A.R. | Endlich! Unsere Gebete wurden erhört. Entwickler Monolith haut das Softwarepaket (SDK) raus, mit dem Fans eigene Inhalte für den Shooter entwerfen können. Voraussetzungen: die Installation des *F.E.A.R.*-Patches 1.04 und eine Portion Geduld. Der Download für das SDK wiegt nämlich 600 Megabyte. (MB)

Info: www.whatisfear.com/de

Uncut-Patch

Übersoldier | Für den Shooter *Übersoldier* haben findige Tüftler einen Patch gebastelt, der die Beschränkungen der deutschen Version teilweise aufhebt. Nach der Installation liefert Ihnen der Shooter dann etwa wieder Pixelblut, Physikeffekte an den virtuellen Spielfiguren (Ragdoll) und einen modifizierten Flammenwerfer. Setzen Sie die Suchmaschine Ihres Vertrauens darauf an, denn wer suchet, der findet ... (MB)

Info: www.uebersoldier.de

International Online Soccer


»Auf der Wiesn schauen alle Männer immer nur den Bällen hinterher.«

Half-Life | Der Countdown zur Fußball-Weltmeisterschaft in Deutschland findet am 9. Juni ein Ende und das runde Leder erobert endlich den grünen Rasen. Aber wie bei Filmen mit Jenna Jameson ist es auch beim Fußball: Zuschauen ist toll, selbst machen aber viel besser. Deshalb empfehlen wir Ihnen den Fußball-Mod *International Online Soccer* (102 Megabyte) für *Half-Life*. Außerdem haben wir Ihnen zwei Gratisspiele um das sportliche Bällchen sowie einen WM Spielplan als Excel-Tabelle auf die DVD gepackt. Ballern Sie das Runde in das Eckige! Gut Schuss! (MB)

Info: www.iosoccer.com

Billiger Kahn-Ersatz



»Gibt keine Zinsen: Sandbank.«

Mit den vier neuen Schiffen sind jetzt auch spannende Gefechte auf hoher See möglich.

Mit vier neuen Schiffen geht es jetzt in SILENT HEROES Ihren Gegnern auch auf hoher See an den Kragen.

BATTLEFIELD 1942 | Vor knapp einem Jahr hatten wir Ihnen bereits *Silent Heroes* empfohlen und schon damals einen Super-Mod gezückt. Jetzt gehen Norweger und Schweden in der aufpolierten Version 1.1 aufeinander los. Noch immer steckt Ihr virtueller Soldaten-Hintern mitten in der Invasion von Schweden. Diesmal schippern Sie aber mit vier nagelneuen Schiffen über das Meer und toben sich auf ebenso vielen frischen Karten (Arena, Byen, MonoZone, Vaderon) aus. Die 14 der 21 Schauplätze, die Sie jetzt kooperativ beackern, erkennt der BF-Server-Manager mittlerweile auch korrekt. Da schau her! Außerdem blenden Sie die winterlichen Schnee-Texturen in der neuen Version – cool, Realismus pur sozusagen. Dann stürzen Sie sich mal ins Gefecht, Soldat! Marc Brehme

Info: www.silentheroes.se

Battlefield 1942	AUF DVD MOD
AUTOR	Silent Heroes Mod-Team
FILENAME	Silentheroes.1.1.DiGiTALSOFTWARE
VORAUSSETZUNG	Battlefield 1942

PRO + CONTRA

- \+ Schicke Fahrzeuge und Waffenmodelle
- \+ Sehr gutes Balancing

FAZIT: „Defintiv besser als alle Schweden-Eisbecher und Billy-Regale dieser Welt."

GRATISSPIEL DES MONATS



»Memory: verloren.«

Die Grafik ist mit der Uralt-Auflösung alles andere als berauschend, dafür besuchen Sie 716 Schauplätze!

Saugstark!

In VAMPIRES DAWN 2: ANCIENT BLOOD bekommen Sie es mit gefährlichen Vampiren zu tun.

Wesley Snipes und Kate Beckinsale wären für diesen Job sicherlich die erste Wahl, denn im japanisch anmutenden Rollenspiel *Vampires Dawn 2: Ancient Blood* legen Sie sich mit den flatternden Blutsaugern an. Aber immer hübsch der Reihe nach. Nachdem der brutale Vampir Asgar am Ende des ersten Teils *Vampires Dawn: Reign of Blood* seinen Kopf verlor, genießen die Vampire Valnar und Alaine ein gemeinsames glückliches Dasein unter Menschen. *Blade* lässt grüßen. Nur allzu menschlich, dass sich dann auch der Wunsch nach Nachwuchs breit machte. Aber wozu warten und monatelange Entbehrungen auf sich nehmen, wenn man sich doch einfach nehmen kann, wonach es dürstet? Also fangen sich die beiden einfach ein kleines rothaariges Mädchen namens Jayna weg und verwandeln es mit der üblichen Knabberei in einen Vampir. Wie in einer schlechten Seifenoper kehrt nun auch noch der eigentlich besiegte Asgar zurück und geht den Adoptiveltern erneut auf den Zeiger. Sie haben als Spieler nun die nächsten 20-40 Stunden damit zu tun, die sagenhafte Anzahl von 716 Schauplätzen zu durchstreifen und mehr als 700 Gegenstände zu entdecken. Dabei erfahren Sie von einer bevorstehenden Weltumwandlung, einem mysteriösen Magierbund der Elras und einer Steintafel, die in neun Teile zerstückelt und überall auf der Welt verteilt wurde. Interessant. Zugegeben, die Grafik ist mit ihren 320x240 Pixeln und 256 Farben so taufrisch wie ein Dinosauriersteak, aber das macht der Nostalgie-Bonus wieder wett. *Vampires Dawn 2: Ancient Blood* erinnert an die Teile 5 und 6 der *Final Fantasy*-Reihe und auch die Soundeffekte und Musik entsprechen solidem Mittelmaß. Am besten aber empfanden wir die dichte Atmosphäre. Dafür sorgen auch die mehr als 250 Monster und 150 Zauber, mit denen Sie dem Kroppzeug zu Leibe rücken. Das Kampfsystem ist allerdings nicht so taktisch ausgefallen wie noch im ersten Teil. Es läuft jetzt in Echtzeit ab und wirkt um einiges hektischer. Es ist deshalb nicht immer möglich, die Strategie im Voraus zu planen. Die Story entwickelt sich anfangs noch schleppend, doch nach guten fünf Stunden Spielzeit sind auch Sie vom Geschehen mit seinen überraschenden Wendungen gefesselt und erleben mindestens eins der sechs verschiedenen Enden.

Johannes Stein/Marc Brehme

Info: www.vampiresdawn.de »



Durchschaut!

Der Predator lässt herzlich grüßen. In HIDDEN SOURCE jagt ein bewaffnetes Spezialistenteam einen Unsichtbaren.

HALF-LIFE 2 | Das Militär träumte nicht nur davon, den perfekten Soldaten zu erschaffen, sondern spielte im Mehrspieler-Mod *Hidden Source* auch gleich selbst Doktor Frankenstein. Natürlich ging das Experiment in die Hose und der mit genetischen Anomalien ausgestattete Proband namens Subject 617 flieht. Die Jägertruppe vom Infinitum Research Intercept Squad (IRIS) agiert zwar im Team und ist besser ausgestattet als Ron Jeremy, trotzdem ist die Hatz auf den Unsichtbaren nicht unfair. Der Hidden trägt zwar nur Messer und selbstgebastelte Granaten, verfügt jedoch über Spezialfähigkeiten. Er ist nicht nur nahezu unsichtbar, sondern kann sich auch an den Wänden oder Decken festhalten, seine Energie durch Verputzen der virtuellen Leichen auffrischen oder etwa mit der so genannten Health Perception Aura ähnlich einer Wärmebildkamera sehen, wie es gesundheitlich um seine Gegner bestellt ist. Sie wählen aus zwei Spielmodi. Bei Standard jagen mehrere IRIS-Spieler den Hidden. Wer ihn platt macht, spielt in der nächsten Runde als Unsichtbarer. In Overrun tauscht der Hidden seine Granaten gegen unendlich Leben und seine Opfer mutieren ebenfalls zu Hidden. Der Letztverbleibende muss dann 15 Sekunden überleben, um Extrapunkte zu bekommen und in der nächsten Runde als Hidden zu starten. Marc Brehme

Info: www.hidden-source.com


»Sieht auch an Land hässlich aus: Wasserleiche.«

Nur nach seinem virtuellen Ableben bekommen Sie Subject 617 einmal richtig zu Gesicht.



LANGWEILER, WIR KRIEGEN EUCH!
TESTEN SIE DAS NEUE TEST-SYSTEM DER PC GAMES:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
SIE LEBEN NUR EINMAL. ALSO VERSCHWENDEN SIE IHRE ZEIT NICHT MIT MIESEN SPIELEN. UNSER NEUES, REVOLUTIONÄRES TESTSYSTEM FÜR GAMES KENNT KEINE GNADE MIT FRUST UND LANGEWEILE. KOMPETENTE SPEZIALISTENTEAMS SPIELEN JEDEN TITEL KOMPLETT DURCH UND ZEIGEN MIT DER MOTIVATIONSKURVE
BEGEISTERT
NEUTRAL
FRUSTRIERT
STUNDE FÜR STUNDE, WAS SIE ERWARTEN KÖNNEN. MIT DEM NEUEN TESTSYSTEM DER PC GAMES KOMMEN SIE TODSICHER ZUM BESSEREN SPIEL. FÄLLEN SIE HIER IHR URTEIL:
WWW.PCGAMES.DE/GNADENLOS
PC Games
WISSEN, WAS GESPIELT WIRD



Söldner bewachen das Dorf: Hier halten sie einen angreifenden Blut-Scavenger auf.

Neben Rüben ernten und Beeren sammeln säubern Sie anfangs auch Felder von Unkraut.

Mit Sack und Pakt

DER PAKT DES BÖSEN: DIE VORGESCHICHTE erzählt die Erlebnisse des Helden vor GOTHIC 2. Unsere Demo macht schon mal Appetit.

GOTHIC 2 | Kein Job? Kein Geld? Keine Ahnung, wie es weitergeht? Dann gehen Sie mal Rüben ernten und Beeren pflücken! Ob der Held des *Gothic 2*-Mods *Der Pakt des Bösen* ein Hartz-IV-Empfänger ist, wissen wir nicht. Auf jeden Falls ist er aber zu diesen wahnsinnig spannenden Arbeiten verdonnert worden, um sich ein paar Kröten zu verdienen. Sie beginnen Ihr Abenteuer nämlich als armer Bauernjunge auf einer kleinen Insel und wollen nur eines: raus in die große Hauptstadt. Dafür brauchen Sie mit fünfzig Goldstücken aber einen ganzen Batzen Kohle. In dem auf unserem Silberling vorliegenden Einleitungskapitel *Die Vorgeschichte* halten Sie sich vornehmlich im Dorf auf und erledigen derlei Minijobs. Sie führen mit den verhältnismäßig vielen Spielfiguren zwar gut ausgearbeitete, aber nicht vertonte Dialoge. Kaum haben Sie Ihr erstes Schwert in der Flosse, sollen Sie auch schon einen gewissen Garrett suchen. Klar, dass der nicht unter dem nächsten Apfelbaum hockt und auf Sie wartet und Sie also in der knapp zweistündigen Spielzeit auch allerlei Gekröse wie Lurker, Orks und Blut-Scavenger schnetzeln, die allesamt mit neuen Pixeltapeten (Texturen) aufgebretztelt sind. Schnell merken Sie, dass die Stärke der Monster innerhalb einer Rasse nun auch variiert. Für die Überfahrt zur Hauptstadt sollen Sie 50 Goldstücke rüberschieben. Aber woher nehmen? Vielleicht hat ja Garrett Kohle übrig? Marc Brehme

Info: www.worldofgothic.de

Gothic 2 — AUF DVD: MOD

AUTOR	Sharkdata Modteam
FILENAMEN	PDB-1.0a
VORAUSSETZUNG	Gothic 2, Add-on DNdR

PRO + CONTRA
- \+ Neue Texturen für Monster
- − Weiterentwicklung steht in den Sternen

FAZIT: „Schmackhafte Demo, die Appetit auf mehr macht."

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIEL/SEITE	INTERNET-ADRESSE	WAS GIBT'S 'N DA?
SPIELE UND MODS		
Alles	www.extreme-players.de	Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players" ja pervers. Auf ihrer Seite gibt es irgendwie alles und das finden wir schön!
Rainbow Six	www.RainbowSix.org	Was mit *Rainbow Six* zu tun hat, arbeitet Herbert Mrha (schreibt sich wirklich so) auf!
Splinter Cell	http://splintercell.unrealx.de	Ubisofts Agenten-Abenteuer steht bei Moddern ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema.
Alles	www.moddb.com	Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten.
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net	Alles zum Thema *Battlefield* und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab!
Battlefield Vietnam	www.battlefield-vietnam.net	Unsere Nummer 1, wenn es um *Battlefield Vietnam* geht. Ein sehr gelungener Auftritt.
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwhq.de	Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden teambasierten Mehrspieler-Knaller!
Half-Life 2	www.halflife-2.info	Wenn es um *Half-Life 2* geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website genau richtig.
Warcraft 3	www.inwarcraft.de	Was man über den Echtzeit-Knaller wissen will, steht auf dieser schmucken Seite. Sehr ordentlich gemacht!
GTA 3	www.gta3mods.de	Innerhalb kürzester Zeit entwickelte sich *GTA 3* zu einem der beliebtesten Spiele. Vollbedienung für den Gangster von Welt.
Half-Life	www.planethalflife.com/modcentral	Hier finden Sie alles zum Thema *Half-Life*-Mods. News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Webseite zur Pflicht!
Counter-Strike	www.counter-strike.net	Offizielle *Counter-Strike*-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots.
Counter-Strike	www.clan00.de	Seite einer Gruppierung, die sich „Die Doppelnullen" nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die können Sie gar nicht alle zocken!
FIFA	www.fifastadt.de	Wer auf EAs Fußballserie abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst Lothar Matthäus findet sie spitze.
Act of War	www.planet-actofwar.de	Angehende *Act of War*-Zocker finden alles, was Sie brauchen. Umfangreich und superinformativ. Anschauen!
Max Payne	www.mpzone.de	Weil beide *Max Payne*-Abenteuer extrem kurz sind, kommen zusätzliche Files immer gut, um die Wartezeit auf Teil 3 zu verkürzen.
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com	Die wohl größte amerikanische Fanseite zu *Medal of Honor: Allied Assault* bietet allerlei Hintergrundinfos, neue Karten, Mods und Skins.
TES4: Oblivion	www.planetoblivion.de	Wenn es irgendwo coole Erweiterungen, Mods und Gimmicks für Oblivion gibt, dann auf diese deutschen Communityseite.
Jedi Knight	www.darth-sonic.de	Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das *Star Wars*-Herz höher schlagen lässt. Natürlich auf Deutsch.
Enemy Territory	www.planetwolfenstein.de	Die größte deutsche Fanseite für *Enemy Territory*. Aktuelle News, viele Downloads und hervorragende Tipps.
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de	Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen.
Doom 3	www.doom3maps.org	Wenn es Material zu id Softwares Ego-Shooter gibt, dann auf dieser krassen Webseite.
Quake 4	www.quake4maps.org	Diese Website für *Quake 4* ist eine der aktuellsten Anlaufstellen für dieses Spiel und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende.
Joint Task Force	www.jtfhq.de	Die erste Anlaufstelle zu *Joint Task Force*. Vollgepackt mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen.
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.grawhq.de	Alle Informationen zum Ego-Shooter *Ghost Recon Advanced Warfighter* von Ubisoft. Ein pralles und informatives Depot.
F.E.A.R.	www.justfear.de	Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads rund um den Grusel-Shooter.
Star Wars: Empire at War	www.planet-eaw.de	Alles was Sie über die Sternenkriegssage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier.
DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	www.schlacht-um-mitteler.de	Strategen in Tolkiens Fantasywelt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Einen Ring nicht.


SFT - SPIELE FILME TECHNIK
ENTERTAINMENT
HOCH DREI


MIT 2 FILMEN + PC-SPIEL AUF DVD
HEIMKINO | PC | MP3 | SPIELE | DVD | KINO
SFT
06 | 06
SPIELE | FILME | TECHNIK
NUR 3,30 EURO
AUF DVD IM HEFT:
2 SPIELFILME
SHARON STONE
THE THIRD IDENTITY
DENZEL WASHINGTON
FÜR KÖNIGIN UND VATERLAND
+ PC-SPIEL
COOLES TAKTIK-BALLERSPIEL
WALKMAN-HANDY W810i IM TEST:
Das kleine Schwarze
MEHR SPASS MIT NEUEN
KAMERAS
Videokameras mit DVD, Festplatte und Mini-DV. Digitalkameras für Einsteiger und Anspruchsvolle.
Spiegelreflex
Superzoom
Kompakt
Camcorder
FILME
THE DA VINCI CODE: SAKRILEG
Tom Hanks und Audrey Tautou in der Kinofassung des Bestsellers von Dan Brown
TECHNIK
JETZT NEU FERNSEHEN
Video-Projektoren für HD-Heimkino und DVD-Festplatten-Rekorder im Test.



SPIELETIPPS

EINSENDE-HINWEISE

1. Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
2. Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie *C&C 1* oder *Monkey Island 2* können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
3. Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps") finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
4. Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
5. Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
6. Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
7. Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
8. Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
9. Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Action
Kennwort: Tipps & Tricks
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION HILFT!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.
Per E-Mail unter leserbriefe@pcaction.de
Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen: **09001/101950***

Tipps & Tricks: **09001/101951***

Täglich von 8 bis 24 Uhr!
* Der Anruf kostet 1,86 Euro pro Minute

Hitman: Blood Money

Ab Seite 147

KURZTIPPS

SPIELETIPPS

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEN BLICK.

»Der Traum eines jeden Mannes: zwei durchgeladene fette Pistolen.«

Hilf mir mal kurz!

SWAT 4

Sie kommen bei einer Mission nicht weiter? Kein Problem, überspringen Sie sie einfach. Sie klicken sich in das **Spielverzeichnis/Laufwerk/SWAT/ContentExpansion/System** und öffnen die **Datei Campaign.ini** mit einem Editor (Notepad). Suchen Sie die Zeile mit dem Befehl **availableIndex=x**. Ersetzen Sie die Variable durch eine **7**, schon sind alle sieben Missionen freigeschaltet.

Tomb Raider: Legend

Laras neue Cheats müssen Sie sich erst verdienen. Dazu sind die genannten Voraussetzungen zu erfüllen. Danach können Sie die Codes wie unten beschrieben aktivieren.

Cheat	Bedingung
Unverwundbarkeit	England-Mission in maximal 27 Minuten absolvieren
Energie des Feindes reduzieren	Bolivien-Mission in maximal 12:30 Minuten durchspielen
Sturmgewehr mit unendlich Munition	Japan-Mission in maximal 12:15 Minuten absolvieren
Granatwerfer mit unendlich Munition	Kazakhstan-Mission in maximal 27:10 Minuten absolvieren
Shotgun mit unendlich Munition	Ghana-Mission in maximal 20 Minuten absolvieren
MP mit unendlich Munition	Peru-Mission in maximal 21:30 Minuten absolvieren
Ein Schuss tötet	Finale Mission in maximal 4:15 Minuten absolvieren
Macht über Excalibur	Nepal-Mission in maximal 13:40 Minuten absolvieren
Weniger Texturen	Das Spiel einmal durchzocken

Sobald Sie eine Voraussetzung erfüllt haben, halten Sie während des Spiels die **Leertaste** gedrückt und geben die abgedruckten Ziffern ein, um das entsprechende Ergebnis zu erzielen:

Taste	Cheat
2	Energie des Feindes reduzieren
3	Sturmgewehr mit unendlich Munition
4	Granatwerfer mit unendlich Munition
5	Shotgun mit unendlich Munition
6	MP mit unendlich Munition
7	Unverwundbarkeit
8	Ein Schuss tötet
9	Macht über Excalibur
0	Weniger Texturen

Die Sims 2: Open for Business

Drücken Sie gleichzeitig **Shift**, **Strg** und **C**, um das Cheat-Menü zu öffnen. Hier geben Sie folgende Codes ein.

Cheat	Wirkung
Aging off/on	Altern an/ausschalten
Motherlode	50.000 Dollar
Kaching	1.000 Dollar
Deleteallcharacters	Alle Sims in der Umgebung verschwinden
Stretchskeleton x	Größe der Sims bestimmen. 1 ist der Normalwert, 0,5 halb so groß, 2 doppelt so groß usw.
Terraintype temperate	Grüne Landschaft
Terraintype desert	Wüste
Moveobjects on/off	Freies Bewegen und Entfernen von Gegenständen im Bau- und Kaufmodus ein/ausschalten.
Slowmotion x	Zeitlupe. Für x eine Zahl von 0 bis 8 einsetzen. 0 ist Normalgeschwindigkeit.

Transportgigant

Weil wir das gute Teil als Vollversion auf unserer Heft-DVD haben, hier noch mal die Cheats.

Tastenkombination	Wirkung
Strg+Shift+G	Massig Knete
Strg+Alt+W	Aktuelle Mission gewinnen
Strg+Alt+L	Aktuelle Mission neustarten
Strg+Shift+Y	Ein Jahr überspringen

SOUNDTRACK FÜR DAHEIM:
Ihnen gefällt die Musik so gut, dass Sie sie auch außerhalb des Spiels genießen wollen? Kein Problem, alle Stücke finden Sie als MP3-Dateien im **Installationsverzeichnis**.

FIFA Fußball-Weltmeisterschaft 2006

So schießen Sie ganz einfach Eckballtore: Zielen Sie mit dem Pfeil Richtung Elfmeterpunkt. Jetzt drücken Sie die **Flanken-Taste** so lange, bis der Kraftbalken etwas mehr als halb gefüllt ist. Direkt nachdem der Spieler den Ball gekickt hat, betätigen Sie die **Schusstaste**. Mit ein wenig Übung geht der Ball rein.

Hitman: Blood Money

Um an die Cheats heranzukommen, gehen Sie in den Spieleordner und öffnen die **Ini-Datei** mit einem Editor. Ergänzen Sie die Datei mit den Einträgen:
Enableconsole 1 **Enablecheats 1**
Jetzt drücken Sie **Shift** und **C** gleichzeitig um die Cheat-Konsole anzuzeigen. Mit den Pfeiltasten wählen Sie den Cheat an und mit Eingabe bestätigen Sie.

Cheat	Wirkung
Giveall	Alle Waffen samt Aufrüstungen
Givesome	Alle Grundwaffen
Infammo	Unendlich viel Munition
Infclip	Riesiges Magazin
Complete level	Mission gewinnen
God Mode	Gott-Modus
Invisible Mode	Unsichtbarkeit
Show enemy vision	Die Sichtfelder der Gegner zeigen
Show osd	Hud an/ausschalten
Timemultiplier	Zeitraffer
Teleport	Teleportieren
Beam here	Beamen
Test clothe	Verschiedene Klamotten

Spellforce: The Order of Dawn

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie **+** oder **Strg** und **+** gleichzeitig drücken (hängt von der Version ab). Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
Application: SetGodMode (1/0)	Avatar ist unsterblich an/aus
Application: SetNoManaUsage (1/0)	Unendlich Mana ein/aus
Application: SetFigure TechTreeMode (1/0)	Alle Einheiten verfügbar an/aus
Application: SetBuilding TechTreeMode (1/0)	Alle Gebäude freigeschaltet an/aus
Application: FastHeroCast (1/0)	Helden werden schneller beschworen an/aus
Application: SetBuilding FastBuildMode (1/0)	Gebäude haben geringere Bauzeit an/aus
Application: GiveMeGoods (x)	Sie erhalten x Einheiten von allen Rohstoffen

Hitman: Blood Money

Sie haben eine morbide Seite und eine kreative Ader? Bei HITMAN: BLOOD MONEY können Sie beides kombinieren. Wir zeigen Ihnen, wie Sie die virtuelle Belegschaft am elegantesten ins Jenseits befördern.

EINIGES FÜR DEN WEG

Bevor wir mit dem Lösungsweg beginnen, geben wir Ihnen noch ein paar essenzielle Tipps:

- Echte Profikiller erledigen ihren Job absolut lautlos und hinterlassen keine Spuren. Sie können zwar im Laufe des Spiels einige Waffen aufrüsten, wer unerkannt bleiben will, verzichtet allerdings auf sämtliche Schusswaffen. Die höchsten Wertungen erzielt man mit dem „friedlichsten" Weg.
- Wesentlich wichtiger sind die verbesserten Dietriche zum Knacken von Schlössern und bei späteren Missionen die schusssicheren Westen.
- Generell gilt: Wachleute (blaue Markierung) sind tabu, Zivilisten (dunkelgrün) und Gegner (gelb) nur betäuben. Verstecken Sie ausgeschaltete, nackte Gegner in den dafür vorgesehenen Kisten. In einen Container passt immer nur ein Körper. Die Dinger finden Sie meist in der Nähe der virtuellen Opfer.
- Ihren eigentlichen Zielen (rot markiert) gehen Sie mit der Giftspritze oder der Garotte ans Leder. Die hohe Kunst des Auftragsmordes lässt alles wie einen Unfall aussehen. Dafür bekommen Sie auch die beste Presse und die meisten Punkte. In den einzelnen Levels gibt es mehrere Möglichkeiten, ans Ziel zu kommen.
- Bevor Sie blind loslaufen, rufen Sie die Karte auf und studieren die Laufwege der Gegner.
- Oft gibt es in den Levels ein Hintertürchen, durch das Sie nahezu direkt ans Ziel kommen. Das zu erkennen ist aber sehr knifflig.
- Da Sie in vielen Levels die Opfer auf mehrere makabere Arten abservieren können, lohnt es sich, *Blood Money* ein zweites Mal durchzuspielen und die verpassten Tode zu genießen.
- Wenn Sie mal nicht weiterwissen und nicht gleich in unseren Lösungsweg schielen wollen, können Sie sich im Briefing-Menü Tipps kaufen. Die sind ganz clever, denn Sie verraten nicht zuviel vorweg, doch bringen sie Sie wieder auf die richtige Fährte.

KOMPLETTLÖSUNG

Versteck:

In der traurige Bude von Nummer 47 können Sie sich mit Ihren erbeuteten Waffen nach Herzenslust austoben. Und lassen Sie den Kanarienvogel in Ruhe!

Mission 1: Tod eines Schaustellers

Die erste Mission hat Tutorial-Charakter. In der Bildschirmmitte bekommen Sie laufend aktuelle Hinweise, was zu tun ist. Zu diesem Zeitpunkt brauchen Sie sich auch um Ihre Abschlussbewertung keine Sorgen zu machen – es gibt keine. Hier können Sie daher auch jeden Gegner über den Haufen schießen. Wenn Sie partout nicht weiterwissen, hilft ein Druck auf die B-Taste. Der Sprecher gibt wertvolle Tipps und macht Sie mit allen Spielelementen vertraut. Die wichtigsten Vorgehensweisen sind Gegner über Geländer schubsen, Bomben platzieren und Lebensmittel vergiften.

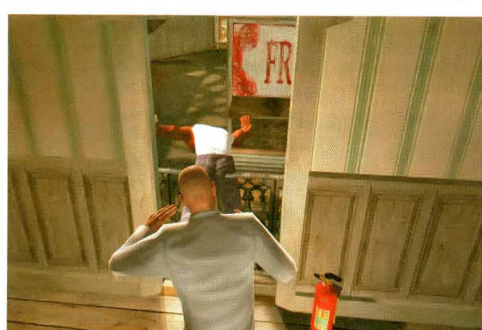
Mission 2: Erntezeit

In Chile sollen Sie den Drogenbaron Don Fernando Delgado und seinen ältesten Sohn Manuel Delgado erledigen. Ein Weingut dient als Fassade für die schäbigen Geschäfte. Hitman erreicht diesen Ort am Tag der offenen Tür mit jeder Menge Touristen vor Ort und einem Gastauftritt eines B-Promis, der dort für einen der Weine wirbt. Am Startpunkt gehen Sie einfach durch den Haupteingang, auf der Party verdächtigt Sie niemand. Schlendern Sie direkt zum Weinkeller. Dort sehen Sie schon eine Seilwinde, die einen Kran mit Weinfässern hält. Schleichen Sie zu der Winde und platzieren Sie die Bombe, die Wache ist anscheinend taub. Wenn die Bombe scharf ist, warten Sie, bis Manuel Delgado unter den Weinfässern steht. Zünden Sie aus sichererem Abstand – die Weinfässer erledigen den Rest. Das nun entstandene Durcheinander nutzen Sie, um östlich des Weinkellers an der Party vorbei durch die Tür in den Hinterhof zu gelangen. Klettern Sie über die große Kiste und schon stehen Sie vor der Hazienda. Warten Sie, bis eine der VIP-Wachen angelaufen kommt und Sie zum Gehen auffordert. Sie bleiben natürlich und beseitigen die Wache. Nehmen Sie die Kleidung und die Maschinenpistole an sich. Nun klettern Sie die Dachrinne hoch und betreten den Balkon. Hier benutzen Sie die rechte Tür. Auf dem Gang schieben zwei Wachleute Dienst. Sie gehen zu der letzten Tür rechts am Ende des Gangs. Harren Sie der Dinge, bis die Patrouille sich abwendet und die stehende Wache Sie nicht anschaut. In diesem Augenblick knacken Sie das Schloss – und sehen, wie Fernando Delgado Cello übt. Verstecken Sie sich hinter dem Klavier oder im Schrank, bis der Drogenbaron eine Pause einlegt. Sie schleichen ihm bis zum Balkon hinterher und schubsen ihn fröhlich über das Geländer. Zurück im Klavierzimmer, wo sich in nordöstlicher Richtung ein Fenster befindet: Klettern Sie hindurch auf das Vordach, von dort hinunter Richtung Westen, den Steilhang hinab. Sie folgen dem Pfad zum Hangar und entkommen per Flugzeug. Wenn Sie versessen darauf sind, den Anzug wieder mitzunehmen, sollten Sie ihn, bevor Sie die Party betreten, unten am Flugzeughangar ablegen und sich die Garderobe des Arbeiters „ausborgen".

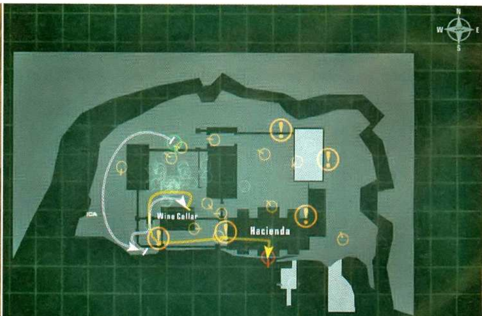
Mission 3: Der letzte Akt

In der Pariser Oper warten der perverse Opernsänger Alvardo D'Alvade und sein Freund, US-Botschafter Richard Dela-



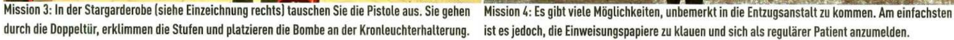
Mission 1: Dem Typen vor dem Büro verpassen Sie einen Freiflug, danach vergiften Sie den Drink der Sekretärin. Nach Ihrem Abgang bringen Sie bloß noch den winselnden Boss um die Ecke.



Mission 2: Weil wir so nett sind, haben wir den Laufweg auf der Karte eingetragen. Zuerst geht es in den Weinkeller und danach in die Hazienda.







Mission 3: In der Stargarderobe (siehe Einzeichnung rechts) tauschen Sie die Pistole aus. Sie gehen durch die Doppeltür, erklimmen die Stufen und platzieren die Bombe an der Kronleuchterhalterung.

Mission 4: Es gibt viele Möglichkeiten, unbemerkt in die Entzugsanstalt zu kommen. Am einfachsten ist es jedoch, die Einweisungspapiere zu klauen und sich als regulärer Patient anzumelden.

hunt, auf ihr Ende. Im Gebäude finden gerade die Proben für ein Bühnenstück statt. Betreten Sie die Oper und sprechen Sie mit dem Wachmann in der Garderobe. Dort erhalten Sie eine scharfe Mauser Pistole. Rechts neben der Garderobe wartet Ihr Alter Ego, bis der in Grün gekleidete Bauarbeiter auf die Toilette geht. Der Hitman schleicht ihm nach und betäubt ihn mittels Spritze. Sie ziehen seine Kleidung an und verstecken den Körper in der Wäschekiste. Links neben der Garderobe geht es ins Erdgeschoss. Folgen Sie dem Weg durch mehrere Türen, bis Sie auf der linken Seite eine Tür zum Bühnenbereich finden (E'tape Stage). Gehen Sie die Treppe hinauf, links im Gang sind die Star-Garderoben, gekennzeichnet durch einen Stern neben der Tür. Aber zuerst gehen Siedurch die Doppeltür gegenüber, die Stufen hinauf, bis Sie auf dem Dach ankommen. Dort platzieren Sie die Bombe. Zurück bei den Star-Garderoben betreten Sie die rechte Kabine, welche auf der Karte mit einem Ausrufezeichen markiert ist. Sie nehmen die scharfe Mauser Pistole und legen sie auf den Schminktisch. Nichts wie raus! Vor der Tür warten Sie solange, bis der Schauspieler kurz in seine Kabine und dann auf die Toilette geht. In der Zeit laufen Sie noch mal in seine Kabine und nehmen die Bühnenpistole an sich. Nun rennen Sie den ganzen Weg zurück zum Eingangsbereich der Oper, holen Ihren Anzug aus dem Toilettenraum und ab geht's in den Opernsaal. Warten Sie die Probe ab, bei der Alvardo D'Alvade eine Kugel in die Birne bekommt. Bestürzt über den Tod seines Freundes, eilt der Botschafter aus seiner Loge zur Bühne. Im Opernsaal stolpert er, in genau diesem Augenblick zünden Sie die Bombe, worauf der Kronenleuchter von der Decke saust und Richard Delahunt erschlägt. Nach diesem gelungenen Schauspiel verlassen Sie die Oper durch den Haupteingang.

Mission 4: Checken Sie aus?

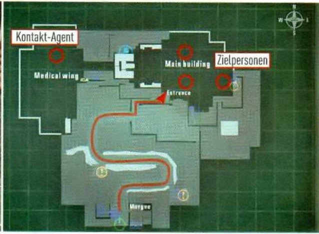
Hitman hat den Auftrag, in einer Reha-Klinik ein Mafiamitglied zur Strecke zu bringen, bevor dieser einige seiner ehemaligen Kollegen verraten kann. Außerdem soll er Agent Smith befreien, der einer illegalen Sache innerhalb der Klinik auf die Spur gekommen ist. Folgen Sie dem Steingehweg, bis Sie einen zukünftigen Patienten der Klinik rauchen sehen. Stehlen Sie seine Einweisungspapiere. Damit checken Sie an der Rezeption ein: Willkommen in der Klapse! Nachdem Sie sich umgezogen haben, gehen Sie Richtung Westen zum medizinischen Flügel. Dort kommen Sie an ein Wachzimmer. Sie schleichen hinein, betäuben den Wachmann, nehmen seine Kleidung und verstecken den Körper in der Mülltonne direkt vor dem Zimmer. Vom Tisch des Kerls greifen Sie die Schlüsselkarte und das Videoband. Mit der Karte gelangen Sie durch die Gittertüren bis zum Wärterzimmer des medizinischen Flügels. Klettern Sie durch das Fenster und betäuben Sie den Wärter. Verstecken Sie ihn in der Kiste neben dem Kaffeeautomaten, schnappen Sie sich die Schlüssel vom Tisch und nichts wie hinunter in den Zellentrakt, wo Ihr Kontaktagent in der Zelle schmort. Sprechen Sie mit ihm und betäuben Sie ihn mit dem Serum aus dem Inventar. Es stellt sich heraus, dass zwei Profikiller in der Klinik Patienten sind, die eliminieren Sie natürlich auch. Gehen Sie den Weg vom Agenten zurück in das Hauptgebäude. Im 2. Stock verstecken Sie an gekennzeichneter Stelle („!") die Bombe. Sobald Ihre Zielperson einen Drink aus dem Globus holen will, sprengen Sie und der Lampenschirm erschlägt den Trunkenbold. Ziel Nummer zwei trainiert im Erdgeschoss des Hauptgebäudes im Raum ganz im Osten. Stellen Sie sich hinter die Hantelbank, warten Sie, dass keine Wachen zuschauen – dann erdrücken Sie den Ärmsten. Ihr letztes Ziel treibt sich in der Küche südlich herum. Sie gehen zum Herd und präparieren die Gasflasche neben dem Tisch; die nächste Kocheinlage endet tödlich. Nun bewegen Sie sich zur Rezeption, holen Ihren Anzug und rennen zum Leichenhaus am Startpunkt. Sie wecken den Agenten und fliehen gemeinsam durch die Seitentür.

Mission 5: Ein neuer Anfang

Ein ehemaliger kubanischer Gangsterboss wurde ins Zeugenschutzprogramm aufgenommen. Doch der Überläufer soll sterben, deshalb besuchen Sie ihn in seiner Villa in einem Vorort, genau an dem Tag, an dem die Geburtstagsparty seines Kindes steigt. Vor dem Haus sehen Sie einen Essenswagen. Eine Kiste Schmalzkringel wartet darauf, mit Betäubungsmittel gestopft zu werden. Wenn der Kellner das Gebäck zu dem Überwachungswagen bringt, sehen Sie, wie die FBI-Agenten bewusstlos umkippen. Nun



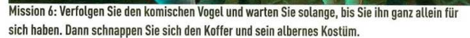
Mission 4: Der eingelieferte Killer hat einen Haufen Leibwachen. Nur beim Trainieren ist er kurz allein ...

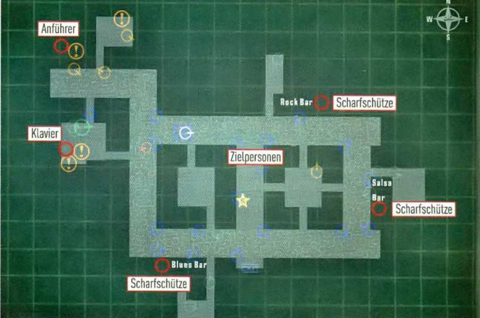


Mission 4: Weil wir Sie immer noch lieb haben, fummelten wir auch hier den Laufweg und die Ziele in die Karte.



Mission 5: Sie besorgen den Spiritus aus dem Schuppen und präparieren damit den Grill.


Mission 6: Verfolgen Sie den komischen Vogel und warten Sie solange, bis Sie ihn ganz allein für sich haben. Dann schnappen Sie sich den Koffer und sein albernes Kostüm.



Mission 6: Auch hier haben wir die wichtigsten Zielpunkte für Sie eingezeichnet. Der Scharfschütze positioniert sich in einer der drei Bars.





können Sie sich einen FBI-Anzug besorgen und in die Villa marschieren. Im Garten holen Sie aus dem Geräteschuppen die Flasche Spiritus und kippen diese in den Grill. Nachdem die Mafia-Braut Feuer gefangen hat, nehmen Sie den Mikrofilm von dem, was von der Dame übrig geblieben ist. Zurück in der Villa warten Sie, bis der Gangsterboss in sein Zimmer im ersten Stock geht. Wenn Sie allein mit ihm in einem Zimmer sind, kommt die Giftspritze zum Einsatz. Nach der Impfung laufen Sie zurück zum Überwachungswagen, holen Ihren Anzug und verschwinden über die Straße.

Mission 6: Spiel mir den Blues

Diesmal beschützen Sie einen Senator vor drei krummen Vögeln. Die Attentäter halten sich solange versteckt, bis die Bezahlung in Form eines Diamantenkoffers beim Anführer Marc Purayah angekommen ist. Am Anfang verfolgen Sie den Diamantenkurier in dem roten Vogelkostüm. Wenn er eine Zigarette rauchen will, betäuben Sie ihn, nehmen seine Klamotten und den Diamantenkoffer und lassen den lahmen Vogel in einer Mülltonne verschwinden. Begeben Sie sich zum Anführer des Killer-Trios im Nord-Westen neben der Buchhandlung. Gehen Sie in das Büro und legen Sie den Koffer auf den Tisch. Wenn die gelbe Wache aus dem Raum ist, strangulieren Sie den Anführer und verstecken ihn in der Kiste. Nehmen Sie das Walkie-Talkie und die Desert Eagle Pistole an sich. Von nun läuft ein Zeitlimit, sind Sie zu langsam, wird der Senator ermordet und der Auftrag ist gescheitert. Ab jetzt sehen Sie die Position der anderen beiden Attentäter auf der Karte. Warten Sie, bis die gelbe Wache in den Raum des Anführers kommt. Sie betten den Vogel zur Ruhe, ziehen das Kostüm über und verlassen das Gebäude mit dem Koffer in der Hand. Rennen Sie zur Rock Bar und dort in den zweiten Stock. Im Hinterhof der Bar klettern Sie die Kisten hoch und schleichen sich am Küchenpersonal vorbei. Im zweiten Stock lernt der Killer-Vogel vom Balkon aus das Fliegen. Es kann sein, dass der Killer in einer anderen Bar wartet, die Vorgehensweise ist aber immer dieselbe. Gehen Sie aus der Kneipe zurück zum Buchladen. Südlich davon ist ein Platz, an dem ein Klavier hängt. Über einige Kisten kommen Sie an die Seilwinde, ein idealer Platz für Ihre Bombe. Nun warten Sie geduldig auf die Vogel-Dame und rupfen ihr die Federn, wenn Sie unter dem Klavier steht. Dem Senator droht jetzt keine Gefahr mehr. Schnell den Anzug zurückholen und in südlicher Richtung an der Polizeisperre vorbei den Tatort verlassen.

Mission 7: Schöne Bescherung

Ein Pornoproduzent und der Sohn eines Senators schmeißen eine Weihnachtsfeier. Agent 47 tritt als Knecht Ruprecht auf. Vom Startpunkt aus gehen Sie nach rechts, bis Sie zu dem Wachhaus kommen. Warten Sie, bis sich der Wachmann einen Kaffee am Automaten holt, dann schlagen Sie zu. Die rote Wachuniform ist für Sie, der Körper wandert über das Geländer. Die Laserbarriere schalten Sie per Knopfdruck aus und nehmen den Aufzug zur Angestellten-Etage (Staff Floor). Im Süden befindet sich ein Sicherungskasten, den Sie manipulieren. Ein Bodyguard kommt vorbei – wenn dieser die Sicherung reindrehen will, drehen Sie ihm den Hals um; rechts neben dem Sicherungskasten ist eine Kiste für den Körper. Auf der Terrasse des Haupthauses (Main House Terrace) sehen Sie Ihr Ziel, den Playboy Chad Bingham, im Pool sitzen. An der Theke reden Sie mit dem Barmixer, dieser gibt Ihnen ein Aphrodisiakum. Den Scharfmacher kippen Sie in den Drink auf der Bar – manchmal heißt es warten, bis der Kellner das Glas bringt. Das exklusive Getränk bekommt Bingham am Pool serviert. Dieser giert nun nach Frauen. Warten Sie, bis er sich eine Stripperin geschnappt hat; gehen Sie den beiden nach. Nach einer kurzen Nummer im Schlafzimmer, die Sie durch das Schlüsselloch beobachten, warten Sie, bis Bingham das Zimmer verlässt. Auf dem Balkon darf er noch eine letzte Kippe rauchen, dann macht er einen Abflug. Zurück im ersten Stock des Haupthauses befindet sich im Norden ein Aufzug. Fahren Sie ins Studio. Südlich liegt das Zimmer von Lorne de Havilland. Auch er raucht gern mal eine auf dem Balkon – dabei steht doch auf fast jeder Packung, dass Rauchen tödlich enden kann ... Auf derselben Etage liegt beim Ausrufezeichen rechts die gesuchte Videokassette. Ungesehen stecken Sie das Band ein und entkommen im Helikopter, der per Fahrstuhl erreichbar ist.

Mission 8: Tod auf dem Mississippi

Eine Seefahrt die lustig, eine Seefahrt die ist schön ... allerdings nicht für sechs Mitglieder der Gator Gang und ihren Anführer Kapitän Muldoon. Zunächst warten Sie nahe des Sicherungskastens auf dem erhöhten Laufsteg, bis ihr erstes Opfer und ein Matrose vorbeilaufen. Sie betäuben die Wache, die sich über das Geländer hängt, ziehen die Klamotten über, der Körper wandert in die Kiste in dem Raum mit dem ICA Schriftzug. Direkt über diesem Raum auf dem zweiten Deck holen Sie sich den Schlüssel. Damit gelangen Sie in den Maschinenraum (auf der Karte mit „!" markiert) auf dem ersten Deck. Dort überwacht Ihr erstes Ziel die Arbeit der Crew. Wenn der Typ sich über den großen Zylinderkolben am südlichen Ende des Raumes beugt, genügt ein Schubs. Über die Treppe gehen Sie nun auf das zweite Deck in die Mannschaftsquartiere (Staff Quarters). In dem Raum mit dem „!" können Sie sich ein FN2000 Gewehr besorgen. Die Knarre sollten Sie bis zum Schluss, wenn Sie vom Boot fliehen, liegen lassen. Auf dem dritten Deck, wo die Kabinen sind, schlurft Ziel Nummer zwei herum. Verfolgen Sie ihn, bis er an der Reling eine raucht und verpassen Sie ihm einen Freiflug. Auf dem vierten Deck gehen Sie nach Süden in die Küche, an der Tür steht „Private". Schleichen Sie rein und betäuben Sie den Koch – den Körper in der Kühltruhe verstauen. Mittlerweile dürfte auch Gangmitglied Nummer drei vorbeigelaufen sein. Auch er raucht gern an der Reling – was zu tun ist, wissen Sie. Aus der Küche holen Sie den Kuchen, vorher versüßen Sie ihn mit einer Portion Gift aus der Spritze. Die Torte servieren Sie dem Kapitän auf dem fünften Deck. Nach der Henkersmahlzeit ziehen Sie den Leichnam in den Tresorraum und klauen die Papiere aus dem Safe. Zurück im Kapitänszimmer

versteckt sich 47 im Schrank und wartet auf das nächste Gangmitglied. Nach einer Begegnung mit der Klaviersaite wandert die Leiche zu der des Kapitäns. Beide Kadaver schmeißen Sie westlich über Bord, passen Sie nur auf den Matrosen auf. Die letzten beiden Gangmitglieder auf dem Deck strangulieren Sie und werfen die Körper über Bord. Auf dem ersten Deck wartet das Rettungsboot. Wenn Sie möchten, nehmen Sie das FN2000 Gewehr im Koffer mit und holen sich Ihren Anzug.

Mission 9: Bis dass der Tod uns scheidet

Diesmal ist es ihre Aufgabe, eine Hochzeit platzen zu lassen. Der Bräutigam und der Brautvater sind dran, nicht jedoch die Braut – die gilt es zu beschützen. Am Start nehmen Sie die erste Tür rechts. Warten Sie, bis nur noch der in Rot gekleidete Partygast im Raum ist, dann holen Sie sich seine Klamotten. Weiter Richtung Haupthaus biegen Sie vor der Tanzfläche links ab und nehmen dem schlafenden Besoffenen seine Einladung ab. Betreten Sie das Anwesen und quatschen Sie mit der Braut. Richtung Norden verlassen Sie das Gebäude und begeben sich zum Holzhaus mit dem Schild „Restricted Area". Sie steigen durch das Fenster, betäuben ein Gangmitglied und nehmen die Klamotten an sich. In der Nähe steht eine Kiste für den Körper. Auf dem Friedhof spricht der Brautvater mit seinem verstorbenen Ahnen. Stoßen Sie ihn ins Grab – schon können beide im Jenseits weiterquatschen. Zurück im Haupthaus gehen Sie in die Küche, in der die Hochzeitstorte steht. Der Bräutigam kostet regelmäßig den Kuchen. Da so etwas unhöflich ist, vergiften Sie die Torte oder strangulieren den Naschkater. Der Leichnam gehört in die Kiste neben dem Kuchen. Im ersten Stock finden Sie in einem der westlichen Zimmer ein Elefantengewehr. Mit der großkalibrigen Flinte verlassen Sie die Party per Boot im Süden.

Mission 10: Nichts geht mehr

Zur Abwechslung besucht Herr 47 ein Kasino. Dort läuft eine Runde russisches Roulette. Die Mitspieler sind Sie, Scheich Al-Khalifa, Wissenschaftler Lateef und der üble Rassist Hendrik Schmutz. An der Rezeption holen Sie sich ihre Schlüsselkarte für die siebte Etage. Im linken Aufzug klettern Sie die Luke hoch und warten, bis Lateef mit dem Aufzug fährt. Ziehen Sie die Pfeife mit der Garotte auf den Lift. Den Koffer mit den Diamanten lassen Sie im Fahrstuhlschacht liegen. Hendrik Schmutz kommt von der Toilette neben dem Kasino zum rechten Fahrstuhl. Dort warten Sie schon und verfahren wie beim Wissenschaftler. Nehmen Sie die Kleidung und die Schlüsselkarte von Schmutz. In Zimmer 707 finden Sie den Koffer mit DNS-Proben, dort verstecken Sie Ihre Mine. Mittlerweile dürfte der Scheich vorgefahren sein und in der Lounge neben dem Kasino warten. Der falsche Hendrik Schmutz, also Sie, besucht den Scheich. Nach einer kurzen Zwischensequenz sprengen Sie den Koffer. Holen Sie nun den Koffer mit den Diamanten aus dem Fahrstuhlschacht und verschwinden Sie.

Mission 11: Hört ihr die Englein singen?

Agent 47 geht durch Himmel und Hölle. In diesem Level sogar gleichzeitig. Am Anfang sprechen Sie erst einmal mit dem Wachmann, damit dieser seinen Posten verlässt. Vom Tisch stecken Sie die Munition ein und nehmen die rechte Treppe abwärts. Unten angekommen, verstecken Sie sich im Schrank und warten, dass der nächste Wachmann die Stufen erklimmt. Wenn er oben ist, gehen Sie in die Garage, wo sich ein Partygast die Seele aus dem Leib kotzt. Helfen Sie ihm, indem Sie ihn in der Mülltonne schlafen legen. Mit seinem Kostüm gelangen Sie in den Keller. Dort erwartet Sie buchstäblich die Hölle. An der Eck-Bar spricht Sie der rote Teufel an. Sie nehmen die Herausforderung an, folgen ihm in die Folterkammer und bewaffnen sich. Nur einer kommt lebend aus dem Raum heraus – der rote Teufel ist es nicht. Zurück im Fahrstuhl klettern Sie die Luke hoch und warten auf ihr Ziel, Antony Martinez. Der goldene Teufel geht dank der Garotte ins Jenseits, das goldene Kostüm und die Waffen an 47. Zurück in die Hölle, wo ihr zweites Ziel Vaana Ketlyn mit Feuer spielt. Nach der Pyro-Show sprechen Sie mit ihr. Sie führt den Hitman in ihre privaten Gemächer, dort erwartet sie die Giftspritze. Aus der Hölle geht es nun per Fahrstuhl in den Himmel. Im östlichen Teil befindet sich ein Laptop, auf der Karte mit einem „!" markiert. Nach dem Datendownload erfahren Sie, dass zwei weitere Killer im Gebäude sind. Maynard John haben Sie schon in der Hölle kaltgemacht, der Engel Eve singt auf der Bühne. Nach der Show sprechen Sie sie an und folgen ihr. Im Computerzimmer stutzt 47 dem Engel die Flügel. In aller Ruhe fahren Sie mit dem Gewehrkoffer in die Garage und verschwinden mit dem Kleinbus.

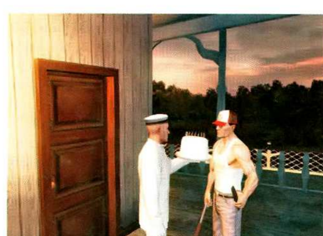
Mission 12: Paragraph 47

Mord im Weißen Haus. Die Verschwörung geht zurück auf den Vizepräsidenten Daniel Morris, der mithilfe des Profikillers Marc Parchezzi ein Attentat auf den amerikanischen Präsidenten plant. Nummer 47 soll dies verhindern. Betreten Sie unbewaffnet das Weiße Haus durch die Vordertür. Nach der Kontrolle sehen Sie auf der linken Seite die Toilette. Wenn ein Museumswärter das stille Örtchen besucht, schleichen Sie ihm nach und nehmen seine Kleidung. Den Körper lassen Sie vorm WC liegen. Aus dem Wachbüro holen Sie die Schlüsselkarte zum Hauptgebäude, die auf dem Tisch liegt. Richtung Westen gelangen Sie in einen langen Flur, wo Sie einen US Marine betäuben und sich seine Uniform und Ausrüstung schnappen. Den schlafenden Soldaten verstecken Sie im Treppenaufgang zum Dach in nördlicher Richtung. Nun gehen Sie in das Hauptgebäude in den 1. Stock. Warten Sie auf den Vizepräsidenten, bis er mit dem Hund der First Lady Gassi gehen will. Sie folgen ihm, bis Sie im Vorgarten des Westflügels sind. Dort sind Sie Zeuge, wie sich Morris und Parchezzi unterhalten. Wenn die Luft rein ist, kommt die Giftspritze zum Einsatz. Vom toten Vizepräsidenten nehmen Sie die Schlüsselkarte und die Pistole. Den Leichnam verstecken Sie hinter den Büschen. Über das Blumengitter klettern Sie auf das Dach des Westflügels und harren aus, bis sich einer der Geheimdienstagenten auf dem Dach eine Zigarette anzündet. In diesem Augenblick überwältigt 47 ihn und nimmt seine Kleidung und Ausrüstung. Betreten Sie den zweiten Stock des Westflügels und gehen Sie über die Treppe im Osten in die erste Etage zum Oval Office, wo 47 den Killer Parchezzi zur Rede stellt. Parchezzi zündet einen Sprengsatz und flieht auf das Dach des Westflügels. 47 verfolgt ihn und nach einem Feuergefecht ist der letzte auf 47 angesetzte Killer erledigt. Legen Sie alle Waffen ab und verlassen Sie das Weiße Haus auf dem Weg, den Sie gekommen sind.

Das Ende

Wir haben Eidos versprechen müssen, nichts von der letzten Mission zu erwähnen. Also tun wir es auch nicht ...

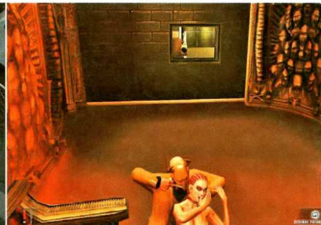
Manuel Grundmann/Ralph Wollner



Mission 8: In der Torte finden allerhand Sachen wie Gift oder Bombe einen Platz. Servieren Sie die Köstlichkeit dem Kapitän.



Mission 10: Der Fahrstuhlschacht ist ein idealer Platz für ein unbemerktes Attentat.



Mission 11: Mit dem Teufelskostüm des korrupten FBI-Agenten erhalten Sie Zugang zu den Gemächern der Satansbraut.

Tomb Raider: Legend

Die neue Lara sieht besser aus als je zuvor und besinnt sich alter Tugenden. Daher gibt es in TOMB RAIDER: LEGEND die eine oder andere knifflige Stelle zu meistern. Wir zeigen Ihnen, wie Sie versunkene Schätze heben und jeder Falle ausweichen.

Level 1: Bolivien

1. Warm werden

Folgen Sie dem Weg und schwimmen Sie durch den kleinen See. An der Felskante klettern Sie hoch und stoßen den Koloss von der Klippe. Einen Sprung und ein paar Klettertouren später schwingen Sie sich mit der Liane über den Abgrund. Hinter dem Wasserfall gehen Sie durch eine Höhle zum Fluss. Vorsicht, hier lauert die erste Falle, ein Felsbrocken droht Sie zu zerquetschen. Weichen Sie rechts aus. Ein paar Meter weiter wartet der erste Gegner, den Sie bequem von hinten niederschießen. Vom Mauervorsprung schubsen Sie den Felsen nach unten. Über den Ast am Holzstück schwingen Sie sich weiter.

2. Zum ersten Mal draufhauen

Nun stehen Sie vor einer runden Platte, die den Weg versperrt, die Sie aber mit dem Greifhaken wegziehen können. Die dahinter wartenden Schurken sind nach einem kurzen Gefecht schnell besiegt. Über den einstürzenden Mauervorsprung klettern Sie weiter. Am oberen Ende geht es über ein Seil voran. Nach der anschließenden Sprung-Greifhaken-Kombination warten erneut ein paar Widersacher auf eine Abreibung. Um im Kampf gegen mehrere Gegner zu bestehen, sollten Sie immer in Bewegung bleiben und ruhig mal in den Nahkampf gehen. Nach dem Kampf geht es in den Tempel. Die erste Falle überwinden Sie mit einer Sprung-Greifhaken-Einlage.

3. Dompteur

Am Ende des Ganges klettern Sie über die Ketten nach oben. Dort erwartet Sie der erste Tauchgang. Wieder an Land, lauert ein Leopard auf Sie, den Sie mit wenigen Schüssen erlegen. Die einstürzenden Wände überwinden Sie durch Laufen und Rollen. Schieben Sie einen Käfig vor sich her, um sicher durch die Falle mit den zermalmenden Wänden zu gelangen. Es erwartet Sie das erste große Rätsel. Ziel ist es, auf die drei Schalter im Boden eine Kiste zu stellen. Eine Kiste steht bereits in der Nähe, diese verschieben Sie einfach, die beiden anderen liegen im Becken. Springen Sie hinunter und erschießen Sie zunächst den Leoparden. Dann ziehen Sie die eine Kiste unter der Wippe hervor und stellen diese gleich darauf. Springen Sie nun von der Anhöhe auf dem Steg auf das hoch stehende Ende der Wippe. Das sollte die Kiste nach oben katapultieren. Wiederholen Sie die Aktion mit der zweiten Kiste. Nun stellen Sie die Boxen auf die entsprechenden Schalter und klettern über die Kette hinten rechts nach oben und hangeln sich anschließend zum Ausgang des Raumes vor.

4. Actionfilm

In der anschließenden Sequenz drücken Sie die angezeigten Richtungstasten. Im nächsten Raum schwingen Sie sich an das andere Ende und springen über die Vorsprünge nach oben. Kurze Zeit später erwartet Sie noch eine Auseinandersetzung mit einigen Bösewichtern. Nach einer Sequenz haben Sie den ersten Level beendet.

Level 2: Peru

5. Wellenbrecher

Nach der Einleitung erwarten Sie zwei Wellen von Gegnern, die Sie nacheinander niederkämpfen. Über den Fahnenmast neben der Treppe gelangen Sie auf den Balkon des Gebäudes. Schnell über den Nachbarbalkon zum nächsten Innenhof. Vom Dach aus kommen Sie am einfachsten weiter, mittels Greifhaken gelangen Sie auf die anderen Häuser, alternativ können Sie die Gegner am Boden bekämpfen. Um mehrere Gegner auf einmal zu besiegen, sollten Sie die umherstehenden Gasflaschen abschießen. Am Ortsausgang finden Sie ein Motorrad.

6. Rockerbraut

Die Motorradfahrt ist nicht sehr anspruchsvoll. Geben Sie Vollgas und konzentrieren Sie sich aufs Fahren. Die Schurken auf ihren Feuerstühlen stellen keine allzu große Gefahr da und sind nach wenigen Treffern besiegt. Sofern Sie in höheren Schwierigkeitsgraden spielen, sollten Sie nach der Brücke darauf achten, dass Sie die beiden Verbandskästen aufsammeln.

7. Wilde Jugend

Nach der Actionsequenz geht es wieder zu einer Ausgrabungsstätte und zurück in Laras Jugend. Laufen Sie dort bis zu der Stelle, an der die Decke einstürzt. Sie machen kehrt, halten sich links und kommen in einen Raum, in dem eine Bodenplatte eine Falle auslöst. Treten Sie drauf, bleibt ein Speer stecken. Schieben Sie eine Kiste auf den Auslöser, dann können Sie den Speer erreichen und problemlos auf den Vorsprung springen.

8. Auf der Flucht

Von dort aus hangeln Sie sich über die Mauerkanten zur anderen Seite. Im nächsten Raum schieben Sie die Kugel vom Auslöser weg und springen danach von der kleinen Plattform an das Seil. Ziehen Sie sich daran hoch, um auf die obere Plattform zu gelangen. Nach der folgenden Sequenz fliehen Sie aus der Sicht des verfolgenden Monsters und springen über zwei Geröllhaufen. So gelangen Sie in einen Raum, der wieder einen Fallenmechanismus hat, den Sie dauerhaft auslösen. Rollen Sie dazu die Kugel vom kleinen Vorsprung herunter auf den Schalter. Sie springen über den Sims und das Seil zurück auf den Vorsprung, auf die gegenüberliegende Seite. Hangeln Sie sich über den Abgrund und bewundern Sie die Zwischensequenz.

9. Unter Wasser

Es folgt die zweite Tauchtour. Sie schwimmen in Etappen und holen an jeder möglichen Stelle Luft. Bald entdecken Sie einen Raum, in dem Sie unter Wasser vier Kristalle finden. Diese fungieren als Schalter und sind umzulegen. Schwimmen Sie vor jeden Kristall und aktivieren Sie ihn mit der Benutzen-Taste. Alle vier Edelsteine müssen in einem gewissen Zeitabstand gleichzeitig aktiv sein.

10. Abrissbirne

Durch das Loch in der Wand geht es weiter. Über die kleinen Verzierungen an der linken Säule erreichen Sie den Vorsprung. Mit dem Greifhaken schwingen Sie sich zweimal zur nächsten Sequenz, in der Sie die Richtungstasten hoch, hoch, rechts drücken. Das folgende Rätsel lässt sich relativ einfach lösen: Am Eingang des Raumes sehen Sie eine Säule, die Sie mit dem Greifhaken einreißen. So erhalten Sie eine Kugel, die Sie gleich in den rechten Schalter im Boden rollen. Darauf öffnet sich die Säule, auf der oben eine weitere Kugel wartet. Um Sie herunterrollen zu können, klettern Sie an der seltsamen Säule herauf.

11. Kegelabend

Über die mittlere Säule des Raumes steigen Sie sicher hinab. Die anderen beiden Kugeln, die sich nun im Raum befinden, rollen Sie auf die zwei Schalter und klettern danach an der mittleren Säule hoch. Nach der Zwischensequenz gelangen Sie über den rechten Arm der Säule auf die Nachbarstatue und hangeln sich über den Mauervorsprung bis ans Ende. Dort seilen Sie sich ab und gelangen über das Seil auf die gegenüberliegende Seite. Sie laufen den Weg wieder zurück und knallen alles ab, was sich Ihnen unterwegs in den Weg stellt. Nach einer Zwischensequenz ist der Level abgeschlossen.

Level 3: Japan

12. Kneipenschlägerei

Sprechen Sie den Barkeeper an, um zu Nishimura Zutritt zu gelangen. Nach einem handfesten Streit eskaliert die Situation in einer Schießerei. Danach benutzen



Sie den Aufzug und gehen auf das Dach. Direkt neben dem Ausgang finden Sie ein Gerüst, das Sie in die Luft sprengen, halten Sie nur genügend Abstand, um nicht von den Trümmern erschlagen zu werden. An der freigelegten Stange klettern Sie nach oben. Die Luke des Glasdaches lässt sich mit dem Greifhaken öffnen.

13. Licht, Kamera, Action

Sie springen hinunter und steigen auf das Motorrad. Mit Vollgas jagen Sie über die Schanze auf das Nachbargebäude. Um dort sicher zu landen, drücken Sie in der Sequenz links, hoch, runter. Auf dem zweiten Baugerüst zerschießen Sie die Öse. Mit Hilfe des nun frei hängenden Seils kommen Sie weiter. Über das Seil rutschen Sie zum anderen Gebäude.

14. Radikaler Fensterputzer

Passen Sie auf Ihre Richtung während des Schwungs auf, die Gerüstbretter sind ziemlich schmal. Sie kommen an eine Art Gondel, die Sie mit dem Greifhaken zu sich heranziehen und springen darauf. Mit dem Sprung-Greifhakentrick gelangen Sie um die Ecke des Hauses, wo Sie ebenfalls über einige Gondeln weiterkommen. Am Ende der Fassade kommen Sie auf das Dach, wo Sie bereits ein Hinterhalt erwartet. Gehen Sie in der rechten Ecke die Treppe hoch und dann den Gang entlang in das Großraumbüro. Dort schalten Sie alle Gegner aus und schießen anschließend die Ösen über der Videowand auf. Nun ziehen Sie die Videowand nach unten und bekämpfen die letzten beiden Gegner. Dann ab durch die Tür und am Gebäude hochklettern. Nutzen Sie hierfür die Stange und springen an deren Ende rechts rüber und die Plattform hoch. Die gegenüberliegende Plattform ziehen Sie mit dem Greifhaken zu sich herüber.

15. Lasershow

Dann hinüber, die Leiter hoch, und das gleiche Spiel wiederholen. Klettern Sie die Stange hoch und zum nächsten Rohr. An diesem steigen Sie bis nach oben und springen dann ab. Darauf klappt die Plattform nach unten und der erneute Weg über das Rohr führt Sie weiter. Über die Stangen kommen Sie hinauf auf den Balkon. Bekämpfen Sie die nächsten Schurken und gehen Sie durch die offene Tür. Im Überwachungsraum drücken Sie den Schalter. Die große Metallkugel schieben Sie als Schutzschild vor den Laserstrahlen und der Selbstschussanlage vor sich her. Im nächsten Raum lauern wieder einige Gegner auf Sie. In dem Kampf ist es sinnvoll, eine Schrotflinte für später aufzusammeln.

16. Lieber Schrot als Tod

Nachdem Sie für Ruhe gesorgt haben, ziehen Sie den großen Drachen über dem Tisch mit dem Greifhaken zu sich. Der Drache zerbricht eine Fensterscheibe, dort geht es weiter. Die beiden Gegner schalten Sie aus und gehen in den Aufzug. Der nun folgende Bosskampf sollte nicht allzu schwer sein. Zuerst klettern Sie nach oben zu dem Boss auf eine Ebene. Den Energiestrahlen weichen Sie springend und duckend aus, oder Sie nutzen die Säulen als Deckung. Arbeiten Sie sich an den Gegner heran und beharken Sie ihn vorzugsweise mit dem Schrotgewehr. Haben Sie ihn in die Knie gezwungen, folgt eine Zwischensequenz, die den Level abschließt.

Level 4: Westafrika

17. Klippenspringer

Nach einem akrobatischen Sprung in das kühle Nass öffnen Sie das Tor. Der Mechanismus lässt sich simpel auslösen: Steigen Sie rechts hoch, um an das Seil zu springen. Rutschen Sie langsam herab und ziehen Sie mit dem Greifhaken am Tor. Der Wasserfall öffnet sich und gibt einen Weg frei. Gehen Sie weiter bis zum Wassergraben. Ziehen Sie das Floß zu sich und schwingen Sie sich dann mithilfe der Seile über den Graben. Jetzt gehen Sie weiter, besiegen den nächsten Gegner, weichen den Fallen aus und hechten in den nächsten Raum.

18. Neujahr feiern

Hier schalten Sie alle Gegner aus. Nehmen Sie sich vor dem MG Schützen in Acht, diesen sollten Sie zuerst erledigen. Danach können Sie das MG bedienen oder die übrigen Schergen auf konventionelle Weise erledigen. Nun stehen Sie vor dem nächsten großen Rätsel. Springen Sie links vom MG an das Seil. Von dort aus stoßen Sie die Säule um. Alternativ können Sie die Säule mit dem MG niedermähen. Nun setzt sich das Wasserrad in Gang. Schwingen Sie sich darüber und mit dem Seil auf die andere Seite. Über die Gondel kommen Sie rüber, wo Sie wieder über das Wasserrad an die Leiter springen. Klettern Sie nun ganz nach oben. Sie erreichen einen Raum, in dem Sie ein Leopard erwartet. Gehen Sie jetzt die Treppen hoch und springen Sie auf den Quader. Bleiben Sie stehen, das erhöhte Gewicht zieht den zweiten Steinblock in die Höhe. Bei entsprechender Höhe können Sie an die Leiter springen.

19. Floßtour

Lassen Sie sich auf der anderen Seite der Plattform herunter, und ziehen Sie sich anschließend mit dem Floß in den anderen Raum. Steigen Sie dort die Leiter hoch. Jetzt wiederholen Sie den Trick mit den Felsblöcken, um auf die andere Seite zu kommen. Mit dem Greifhaken schwingen und klettern Sie zur nächsten Plattform.

20. Komm in meine Arme

Stellen Sie sich auf den Schalter. Nachdem sich der kleine Mechanismus wieder zurückgedreht hat, springen Sie auf die andere Seite. Gegenüber schieben Sie die kleine Säule auf den Schalter und springen wieder zur ersten Plattform, um den Mechanismus auszulösen. Hüpfen Sie dann schnell zurück zur Mitte. Solange wie die kleinen Steine in den Armen der Statue nicht blockiert sind, können Sie mit dem Greifhaken den Mechanismus auslösen. Nachdem nun alles unter Wasser steht, gehen Sie wieder zurück in den Raum mit den zwei Wasserrädern. Nun ist der Weg durch die Tür frei.

21. Spießbraten

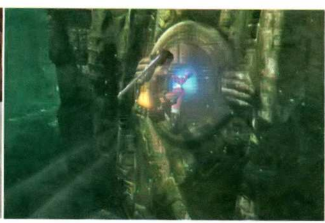
Die Speerfalle lässt sich mit dem richtigen Timing und einigen Hechtrollen meistern. Für die Messerfalle schieben Sie den Steinklotz vor sich her und haben so Schutz vor den heransausenden Klingen. Die nächsten Zerkleinerer meistern Sie mittels Timing und Geschick. Jetzt heißt es schnell sein, damit Sie die folgenden Meter überleben, ohne überrollt zu werden. Zunächst springen Sie rechts über die Barrikaden, danach hechten Sie links drunterher. Die nächste Außenpassage sollte ohne Probleme ablaufen. Beim Klettern gilt es, sehr flott zu sein, ansonsten erschlagen Steinkugeln Ihr Alter Ego. Die zwei Gruben überbrücken Sie mit dem Greifhaken, bevor Sie in einen Gang kommen, in dem drei Bösewichter auf Sie warten.

22. Dusche deluxe

Im folgenden Raum hangeln Sie sich hinter dem Wasserfall hoch und widmen sich dann Ihren Gegnern. Danach sollten Sie schnell handeln. Wenn Sie auf die zerstörte Treppe steigen, springen Sie schnell nach rechts an das Seil, damit



Level 1: Springen Sie auf das Ende der Wippe um die Kiste eine Ebene höher zu katapultieren.



Level 2: Tief Luft holen, dann schaffen Sie es alle vier Edelsteine unter Wasser zu aktivieren.



Level 6: Die Laternen dienen als Klettergerüst, dazu müssen Sie sie mit ihrem Greifhaken zunächst ausrichten.

die riesige Felskugel Sie nicht überrollt. Wenn Sie weiterspringen, rennen Sie schnell in die Lücke rechts in der Wand, damit auch der nächste Stein gefahrlos an Ihnen vorbeigeht. Lösen Sie den Mechanismus im Boden aus, danach rollen Sie sich unter der Tür durch zum nächsten Bosskampf.

23. Von Hechten und Rollmöpsen

Hier ist es wichtig, dass Sie immer in Bewegung bleiben. Seitliche Ausweichsprünge und Hechtrollen rückwärts leisten gute Dienste. Der Fiesling kann seine Lebensenergie regenerieren. Um dies zu verhindern, schießen Sie gezielt auf die Podeste und reißen diese mit dem Greifhaken ein. Sind alle Energiestationen zerstört, jagen Sie alles was Sie haben in den Gegner. Zur Belohung erhalten Sie die Endsequenz des Levels

Level 5: Kasachstan

24. Tod von oben

Sie springen mutig herunter und öffnen im richtigen Zeitpunkt den Fallschirm. Vom Dach aus benutzen Sie das stationäre Geschütz, um alle Gegner zu vertreiben. Im Wachhaus klettern Sie an einer Leiter an einer Säule auf das Dach. Die Leiter lässt sich leicht übersehen. Vom Dach aus springen Sie auf den Wachturm, über das Seil rutschen Sie sicher nach unten, wo Sie erneut Gegner erwarten. Hinter dem MG ist ein Gebäude, in dem Ihnen zwei Russen die Kombination zum Tor verraten. Nach der Sequenz säubern Sie den Hof und öffnen das Tor.

25. Die Pünktlichkeit der Bahn

Am Abhang rollen Ihnen brennende Fässer entgegen, die Sie entweder abschießen oder denen Sie seitwärts ausweichen. Rein in die Hütte, rauf auf das Dach und per Seil weiter. Am Ende Ihrer Rutschpartie warten Sie, bis der Zug abgefahren ist. Nachdem einige Gegner besiegt sind, öffnet sich das Tor zu den Gleisen. Wichtig ist es, dass Motorrad rechtzeitig zu erreichen, die Gegner können Sie an dieser Stelle vernachlässigen. Bei der Verfolgung des Zuges dürfen Sie nicht den Anschluss verlieren. Wichtig ist daher eine hohe Geschwindigkeit. Feindliche Motorräder sowie Geländewagen geben unter Dauerfeuer klein bei. Den wenigsten Stress haben Sie, wenn Sie immer so nahe wie möglich am Zug entlangfahren. Nach einigen Stunts über Felsabgründe springen Sie auf den fahrenden Zug.

26. Ende des Ausflugs

Bei dem Reaktionstest drücken Sie runter, rechts, links, danach kracht der Zug in die Wand. Sie klettern auf die Plattform und holen sich mit dem Greifhaken den Kran mit dem Seil. Mit dessen Hilfe erreichen Sie das nächste Gerüst, auf der Leiter gehen Sie hoch. Über die Tafel kommen Sie auf die andere Seite des Raumes, wo Sie den Trick mit dem Kran wiederholen. Zerschießen Sie den Ventilator. Die folgende Passage ist sehr linear, Stromkabel überspringen Sie einfach. Hindernissen von der Decke entgehen Sie durch Ducken.

27. Volltanken bitte

Am Ende des Parcours stehen Sie in einem Raum mit einer Karte rechts an der Wand. Links von Ihnen steht eine Kiste, auf die Sie klettern. Über den kleinen Kasten links an der Wand gelangen Sie auf das Gitter gegenüber. Schließlich kommen Sie an ein Seil, das den Benzinstutzen senkt und die Maschine volltankt. Seilen Sie sich ab und nutzen Sie den Greifhaken, um die Maschine anzuwerfen. Verlassen Sie nun den Raum. Das grüne Giftgas im nächsten Gang sollte auch keine Gefahr darstellen, wenn Sie immer die Plattformen, Rohre und Seile über Ihnen nutzen. Um die Maschine im nächsten Raum einzuschalten, gehen Sie erst einmal rechts runter und eliminieren die Gegner.

28. Griff in die Steckdose

Klettern Sie am Generator das Rohr hoch. Seien Sie aber mit den Stromentladungen vorsichtig. Ein Schlag endet tödlich. Gehen Sie um den Turm herum und auf der anderen Seite durch die Tür. Der Gang endet in einem Raum mit vier Gegnern, denen Sie einheizen. Jetzt laden Sie den Generatorkern mit Strom auf. Schieben Sie ihn etwas nach vorn, sodass Sie die Leiter an der Wand erreichen. Über Plattformen, Stangen, und Seile erreichen Sie die Schaltzentrale. Auf halben Weg saust eine Leiter hinunter. Im Falle eines Absturzes brauchen Sie nicht den ganzen Weg erneut gehen. In der Schaltzentrale setzen Sie den Kern unter Strom. Mit Ihrem Greifhaken ziehen Sie das Teil auf den Schienen entlang durch die Tür. Wenn Sie zurücklaufen, sind die von der Decke baumelnden Stromkabel aufgeladen. Das Stromfeld verursacht hohen Schaden. Mit dem Greifhaken setzen Sie die Kabel in Schwung und können mit dem richtigen Timing unbeschadet vorbei.

29. Tezlas Erben

Mit dem Greifhaken machen Sie die goldene Tür auf und der Kern fährt hinein. Mit einer Hechtrolle durch die aufklappende Tür gelangen Sie zu Lanzelots Wappen. Mit der nun funktionierenden Tezla-Kanone können Sie das Metallgerüst ein Stück nach rechts schieben, um auf die andere Seite zu gelangen. Den Gegner knallen Sie mit der Kanone einige Benzinfässer vor den Latz oder Sie setzen Granaten ein – nun im Gang auf die Plattform. Einige Metallstäbe versperren den Weg, der Müll ist im Scharfschützen-Modus zu beseitigen. Per Magnethaken schwingen Sie über den grünen Giftnebel.

30. Kurzschluss

Beachten Sie die Energieladungen. Machen Sie sich auf den Bosskampf gefasst. Hier kommt es auf Schnelligkeit an. Das Monster lässt sich nicht bekämpfen, daher weichen Sie ihm nur aus. In den Ecken des Raumes betätigen Sie die vier Stromschalter. Setzen Sie sich dann in das Gerät und drücken Sie die Kugeln um Sie herum weg. Bilden alle vier Kugeln einen Stromkreis, leuchtet der Raum in hellem Blau und der Schild des Artefakts bricht zusammen: Holen Sie es sich mit dem Haken.

31. Plan B

Sollte Ihnen die rote Kreatur zu sehr auf die Pelle rücken, können Sie sich kurzzeitig Luft verschaffen. Pressen Sie das Ungetüm zunächst an die Wand, dann halten Sie es mittels Anziehungskraft unter eine der elektrisch geladenen Spulen. Erneut so lange pressen, bis es von deren Energie erfasst ist. Daraufhin verliert es kurzzeitig fast die vollständige Lebensenergie und Sie haben ein paar Sekunden Zeit gewonnen, bis sich die Kreatur wieder regeneriert hat. Wenn Sie schnell genug sind, sollten Sie den Endgegner weitestgehend ignorieren können.

Level 6: England

32. Ritter der Tafelrunde

Im König-Artus-Museum ist es stockduster, mit der Lampe können Sie zumindest wenige Meter weit sehen. Ziehen Sie zuerst das Gitter über Ihnen mit dem Greifhaken heraus und anschließend die Kiste unter die Öffnung. Nun geht es aufwärts. Draußen legen Sie den Schalter um und klettern über die Fensterbänke zurück, weil sich der Boden in eine tödliche Falle verwandelt hat. Jetzt lässt sich der schwert-ähnliche Schalter drücken. Über das längliche Brett erreichen Sie eine Querstange. Schwingen Sie sich an das Holzschild, welches um die Ecke klappt. Sie haben nur wenig Zeit, sonst schwingt das Schild zurück. Wenn Sie am langsam aufgehenden Tor hängen, müssen Sie an die Stange zurückspringen, damit Sie anschließend über das nun geöffnete Tor in den nächsten Raum kommen. Auch hier heißt es wieder schnell sein, sonst stürzen Sie zu Boden und wiederholen die ganze Aktion.

33. Staplerschein

Danach geht es weiter, wenn Sie die Halterung am Boot, das an der Wand festgemacht hat, aufschießen. Sie ziehen nun am nächsten Schwert. Anschließend öffnet sich nach einem Zug am Seil die nächste Tür. Jetzt dürfen Sie Gabelstapler fahren. Sie rammen die Kisten weg und rattern die Treppe hinunter. Links durchbrechen Sie den weißlichen Teil der Mauer. Schließlich hält Sie ein Gitter auf, das Sie mit dem Stapler in die Höhe stemmen können. Dann fahren Sie weiter. Nachdem Sie durch die nächste Mauer gebrochen sind, drücken Sie in der nächsten Sequenz die Hoch-Taste. Über die seitlichen Mauervorsprünge geht es nach unten. Beeilen Sie sich, manche Konstruktionen brechen zusammen, wenn Sie länger draufstehen.

34. Feuer und Flamme

Sie gelangen in einen Gang, in dem Flammen aus dem Boden schießen. Wenn Sie die Kiste mit dem Greifhaken in die richti-


T


ge Position bringen, sollten Sie unbeschadet über die Flammen springen können. Diese Übung wiederholen Sie, am Ende benutzen Sie die Kiste, um über das Tor zu kommen. Öffnen Sie von der anderen Seite das Tor, und ziehen Sie die Kiste zu den Messern, die sich vor einer anderen Kiste drehen. Mit den Kisten können Sie die Häckselmaschinen blockieren und dann unter den Klingen durchlaufen.

35. Hart reiten

Dank der Kiste springen Sie über alle Feuerfallen. Jetzt legen Sie den Schalter um und dgehen en Gang entlang. Im nächsten Raum hängt ein Kronleuchter. Schwimmen Sie zum anderen Ende. Bringen Sie mit dem Greifhaken den Kronleuchter zum Schwingen, damit dieser das Gitter zerschlägt. Den nun erhaltenen Sarg benutzen Sie als Floß. Um die Tür zu öffnen, ziehen Sie den Sarg auf den großen Schalter. Auf weiterem Wege kommen Sie in die Kanalisation. Erneut benutzen Sie einen Sarg als Surfbrett. Einige Abflussgitter versperren den Weg. Unter Wasser liegen die Schalter zum Öffnen der Gitter. Nutzen Sie unterwegs die beiden Abzweigungen oberhalb der Tore, um die Hebel zu erreichen. Nachdem Sie ans Ufer geschwommen sind, klettern Sie am Tempel hoch, da der Weg von einer verschlossenen Tür versperrt ist.

36. Laterne, Laterne, Sonne, Mond und Sterne

Schwimmen Sie ans Ufer und klettern Sie am Tempel hoch, weil wieder einmal die Tür von innen verschlossen ist. Die Kletterpartie beginnt links von der Tür. Damit Sie überhaupt weiter kommen, sind die Laternen mit dem Greifhaken einmal umzuschwenken. Vom Dach aus geht es über ein Seil in den Innenraum abwärts. In diesem Moment stehen Sie vor dem schwersten Rätsel des ganzen Spiels.

37. Gruftie

Suchen Sie das Grab von Sir Bedwyr. Mit der Spezialansicht Ihres Fernglases können Sie es unter den anderen Särgen finden. Ziehen Sie das lose Stück zu der Säule neben dem Gewicht, das von der Decke hängt. Später nutzen Sie es als Stufe, um auf die Säule zu gelangen. Befestigen Sie den Greifhaken am Kronleuchter und setzten Sie ihn so in Bewegung, dass er in Richtung der Tür mit den blauen Stäben schwingt. Nun springen Sie schnell über die Säule an das Gewicht. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, schlägt der Kronleuchter gegen die Glocke. Es kann sein, dass es beim ersten Mal nicht funktioniert, dann verändern Sie leicht den Winkel, in dem der Kronleuchter schwingt.

38. Schlangenbeschwörer

Nach dem Glockenschlag holen Sie das Artefakt und gehen durch die Tür. Am See erwartet Sie der Endgegner Englands, eine riesige Wasserschlange. Die Schlange können Sie mit Ihren Schusswaffen nicht verwunden. Stattdessen visieren Sie eine der vier großen Glocken an. Wenn Sie lange genug auf die Glocke geschossen haben, schaut die Schlange dorthin. In diesem Augenblick werfen Sie den Wurfhaken an den Schalter der Glocke und ziehen kräftig, um dem Ungetüm ordentlich Kopfschmerzen zu verpassen. Dieses Angriffmuster wiederholen Sie dreimal, danach ist die Schlange besiegt.

39. Blaue Bohnen

Der Kadaver dient als Brücke, um die Katakomben zu verlassen. Den Reaktionstest bestehen Sie mit hoch, links, rechts. Das große Gitter, das den weg blockiert, überwinden Sie, indem Sie zuerst die Kette zerschießen und danach über die Wappen klettern. Betätigen Sie den Schalter, daraufhin wollen einige Gegner Sie stoppen. Sie laufen an den aufsteigenden Flammen vorbei in Richtung Ausgang. Über den Rest einer alten Treppe erreichen Sie den Aufzug. Unterwegs schalten Sie jeglichen Widerstand aus. Ist dies geschafft, haben Sie den Level beendet.

Level 7: Nepal

40. Lahmer Vogel

In eisiger Kälte klettern Sie einen Berg hinauf. Der Weg sollte klar ersichtlich sein und keine großen Probleme bereiten. Einige Eiszapfen und Schneekanten brechen zusammen, beeilen Sie sich besser. Auf dem Gipfel des Berges schießen Sie den zugefrorenen Eingang eines Durchgangs frei. Nach einer Rutschpartie und waghalsigen Sprüngen finden Sie ein Flugzeugwrack. Aus dem Cockpit sollen Sie etwas holen. Damit der alte Vogel nicht abstürzt, legen Sie einige Wrackteile als Gegengewicht in das Heck.

41. Eisbrecher

Ihr Alter Ego entert das Cockpit – das Flugzeug droht abzustürzen. In der Sequenz retten Sie sich mit rechts, hoch, runter, hoch. Springen Sie von der Kante ab, es folgt eine Rutschpartie. Sind Sie bei den folgenden Klettereinlagen nicht sehr schnell, stürzen Sie ab. An der Stelle mit der wackeligen Eisplatte springen Sie einfach an eine Eissäule. Hangeln Sie sich weiter, stellen sich Rutlands Männer mal wieder zum Kampf. Nach der Schlacht klettern Sie auf den Mauervorsprung unter das Seil. In der Höhle mit dem Flussspringen Sie über die Eisschollen, im Wasser erfrieren Sie. Die fehlende Eisscholle schießen Sie von der Decke.

42. Immer im Gleichgewicht

Über weitere Eisschollen erreichen Sie das Innere des Tempels, wo Sie einen Tiger erlegen. Mit dem Greifhaken geht es auf die andere Seite. Um die Tür aufzubekommen, lösen Sie ein Kistenrätsel, das nach dem Prinzip einer Waage funktioniert. Zuerst treten Sie die kleine Kiste auf die rechte Waagschale. Klettern Sie hoch auf die linke Seite und ziehen Sie die goldene Kiste zu sich. Wieder hoch, aber auf die andere Waagschale, auf die Sie die letzte Kiste ziehen. Nun können Sie die goldene Kiste auf den Schalter schieben. Die Tür öffnet sich. Holen Sie sich das Schwert. Um aus dem Raum zu kommen, zerstören Sie mit den Energiebällen und aus sicherem Abstand die untere Tür. Den einstürzenden Tempel verlassen Sie über die Trümmer.

Level 8: Bolivien

43. Immer mitten in die Fresse

In Bolivien erwartet Sie nur der Kampf gegen Amanda. Zuerst erledigen Sie alle Schergen mit dem Schwert. Hat sich Amanda verwandelt, weichen Sie kreisförmig aus und schwingen ununterbrochen das Schwert. Nach einigen Treffern geht das Biest zu Boden, aber Sie setzen gnadenlos nach. Amanda regeneriert einen Teil ihrer Lebensenergie, doch Sie greifen wie gehabt an. Nach vier Treffern folgt zur Belohnung der Abspann!

Manuel Grundmann



Level 6: Timing ist alles. Der Kronleuchter muss Richtung Tür schwingen, danach klettern Sie schnell auf das Gewicht und läuten so die große Glocke.



Level 7: Die beiden Aufzüge sind eine große Waage. Durch geschicktes Positionieren der Kisten schaffen Sie das goldene Exemplar auf den Schalter über der Tür.

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Wie und wo kann man Häuser kaufen? Wie funktioniert das mit der Überredungskunst? Was ist beim Knacken von Schlössern zu beachten? Wie wird man Arena-Champion in THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION? Das erfahren Sie hier!



Um ein gekauftes Haus mit Mobiliar zu füllen, blättern Sie in der Regel noch einmal den selben Betrag hin.



Damit Ihnen Charaktere ein Haus verkaufen, müssen Sie deren Vertrauen gewinnen. Am schnellsten geht das durch Bestechung.

SCHAFFE, SCHAFFE HÄUSLE KAUFE

Ein Haus kaufen! Aber welches?

Wer in *Oblivion* nicht immer für seinen wohlverdienten Schlaf zahlen oder in der Wildnis übernachten will, dem kann geholfen werden. Wie wäre es denn, wenn Sie sich einfach Ihr eigenes Haus kaufen? Für ein wenig Erspartes kann sich jeder den Traum vom Eigenheim erfüllen. Angefangen bei einer Bruchbude in der Kaiserstadt, bis hin zur luxuriösen Villa in Skingrad. Es ist alles nur eine Frage des Geldes. Den Preis erfahren Sie in den meisten Fällen beim jeweiligen Herrscher der Stadt, der natürlich seine Sprechzeiten hat. Am besten suchen Sie den Regenten um die Mittagszeit auf, da sitzt er meist auf seinem Thron und empfängt Besuch. Wenn Sie genügend Geld auf der hohen Kante haben, stellt er Ihnen das Objekt der Begierde in knappen Worten vor und fragt, ob Sie das Haus kaufen wollen. Der Preis ist hierbei übrigens festgelegt, Sie können nicht feilschen. Auch eine vorherige Besichtigung ist nicht im Preis inbegriffen, Sie kaufen quasi die Katze im Sack. Nur in Anvil stellt Ihnen Velwyn Benirus die Möglichkeit zur Verfügung das Haus seines alten Herrn vor der Verhandlung in Augenschein zu nehmen. Einen wirklichen Vorteil hat man übrigens nicht vom Hauskauf. Sie bekommen dadurch einzig und allein die Möglichkeit, kostengünstig zu übernachten und überschüssigen Ballast aus dem Inventar loszuwerden. Falls ein Herrscher einmal nicht bereit ist, Ihnen ein Haus zu überlassen, bestechen Sie ihn einfach. Schon nach wenigen Augenblicken ist er umgestimmt. Wenn Sie sich nun für gutes Geld ein Haus zugelegt haben, wollen Sie sich darin natürlich auch wohlfühlen. Diesen Traum machen wiederum nahe gelegene Händler wahr, wo Sie sich mit kompletten Einrichtungspaketen eindecken können. Neben dem Esszimmer- warten unter anderem noch das Schlafzimmer-, Küchen-, Bibliotheks-, Studierzimmer- oder Terrassenpaket auf Sie. Und das ist natürlich nur ein kleiner Auszug aus dem fetten Angebot. Für jeden Raum in Ihrem Haus hat der Händler Ihres Vertrauens ein bestimmtes Paket parat. Sie dürfen bei ihm übrigens fröhlich draufloskaufen, denn er bietet immer nur das an, was Sie auch wirklich im jeweiligen Haus unterbringen können.

Kaiserstadt

Das günstigste Haus in Cyrodiil ist für 2.000 Goldstücke auf dem Markt und liegt im Hafenviertel außerhalb der Stadt. Wenn Sie das Teil das erste Mal zu Gesicht bekommen, ist Ihnen spätestens klar, warum es so wenig kostet: Eine kleine Holzhütte mit nur einem Zimmer erwartet Sie. Um das hässliche Entlein Ihr Eigen nennen zu dürfen, gehen Sie zu Vinicia Melissaeia im Marktviertel. Sie leitet das „Amt für Kaiserlichen Handel". Um der Bruchbude wenigstens etwas Charme zu verleihen, wenden Sie sich an Sergius Verus, den Besitzer von „Drei Brüder Handelswaren".

Bravil

Das in der günstigen Preiskategorie angesiedelte Anwesen in Bravil kostet Sie schlappe 4.000 Goldstücke und bietet dementsprechend wenig Luxus. Sie sollten also nicht zu viel erwarten. Das Grundstück befindet sich südlich vom Kanal. Sprechen Sie mit Graf Regulus Terentius, um das das Haus zu kaufen. Für die Einrichtung ist in Bravil das Geschäft „Gerechter Handel" unter der Leitung von Nilawen zuständig.

Lejawiin

Um das Haus in Lejawiin kaufen zu können, wenden Sie sich an Graf Marius Caro. Für 7.000 Goldstücke überlässt er Ihnen ein Bauwerk nahe des Stadtkerns. Es ist im typischen Stil der Stadt gehalten und für einen Singlehaushalt vollkommen ausreichend. Um ein wenig Leben in die Bude zu bekommen,






Dieses Häuschen in Cheydinhal kostet satte 15.000 Goldstücke, ist dafür aber relativ luxuriös. Verglichen mit Ihrer Bruchbude in der Kaiserstadt ist diese Hütte ein Palast.



Nur 5.000 Goldstücke soll dieses Prachtstück kosten. Logisch, dass hier was faul ist: Geister suchen die edel anmutende Behausung heim. Ändern Sie diesen Zustand!





Hier sehen Sie Ihre Bravil-Residenz ohne Interieur. Sehr trist, oder?



Nachdem Sie shoppen waren, wirkt der Klotz doch gleich viel gemütlicher.

wenden Sie sich an Gundalas, dem der Laden „Beste Waren und Garantien" gehört.

Bruma

Um das Anwesen in Bruma Ihr Eigen nennen zu dürfen, sollten Sie mit Gräfin Narina Carvain sprechen, sie ist in Bruma für Immobilien zuständig. Sie finden die Dame wie üblich im Schloss. Das Haus kostet Sie 10.000 Goldstücke und befindet sich im Ortskern, relativ zentral an der großen Kirche gelegen und nur wenige Schritte vom Haupttor entfernt. Es hat zwei Stockwerke und ist ganz im Stil der Stadt gehalten. Für die Einrichtung Ihres Hauses kontaktieren Sie Suurootan von Novarona ganz in der Nähe Ihrer Residenz.

Cheydinhal

Das Haus in Cheydinhal übergibt Graf Andel Indarys für 15.000 Goldstücke und es bietet auf zwei Etagen einen angenehmen Hauch von luxuriöser Atmosphäre. Um den Charme des Baustils nochmals Nachdruck zu verleihen, sollten Sie Ihre Einrichtung bei Borba gra-Uzgash in „Borbas Kaufladen" erwerben.

Chorrol

Das zweite Haus in der Kategorie „Teuer" befindet sich in Chorrol – Gräfin Arriana Valga vermittelt es. Sie fordert für das Anwesen satte 20.000 Goldstücke, dafür dürfen Sie jedoch mit unverhofftem Luxus und einer ansprechenden Raumaufteilung rechnen. Die passende Einrichtung erhalten Sie bei Seed-Neeus in „Nordwaren und Handel" am Südtor.

Skingrad

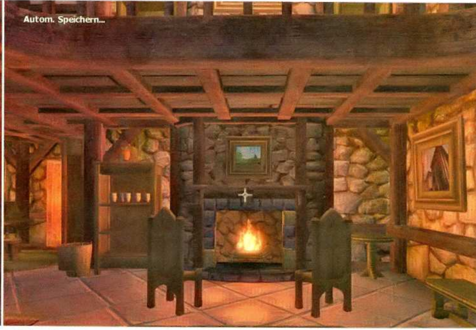
Das Haus in Skingrad verkauft nicht direkt der ansässige Herrscher. Sie sollten sich für diese Angelegenheit an Shum gro-Yarug wenden, den Bediensteten des Regenten. Diesen müssen Sie jedoch zuerst auf Ihre Seite ziehen – am besten machen Sie das mit Bestechungen. Wenn Sie ihn froh gestimmt haben, überlässt er Ihnen die Villa für 25.000 Goldstücke und jagt auch gleich noch den Vorbesitzer Vandorallen Trebatius aus dem Haus. Für die Inneneinrichtung ist in Skingrad Gunder zuständig, den Sie auf der Hauptsraße finden. Wenn Sie Ihre Einrichtung gekauft haben, sollten Sie unbedingt ein Auge auf Gunders angebliche Assistentin Eyja werfen. Sie bietet Ihnen ihre Dienste als Hausmädchen an. Für nur 150 Goldstücke und „ein Dach über dem Kopf" kümmert sie sich um Ihr Haus. Und nicht nur das, wenn Sie einmal durstig oder hungrig sind, kredenzt Sie Ihnen Mahlzeiten und guten Skingrader Met. Sie bezieht übrigens den Keller und geht von nun an fröhlich aus- und ein. Als kleinen Bonus lässt sich im Haus noch ein kleiner Schatz finden. Lesen Sie dazu die Notiz, die im oberen Schlafzimmer in einer kleinen Nische versteckt ist, im Westen des Raumes. Das Rätsel lässt sich mittels „Sanduhr" lösen. Um diese Sanduhr zu finden, begeben Sie sich in den Keller. Schauen Sie sich die Pfeiler genau an, an einem hängen Kräuter. Oberhalb davon sollten Sie die Sanduhr finden. Was nun der Schatz daran ist, finden Sie am besten selbst heraus.

Anvil

In Anvil bekommen Sie von Velwyn Benirus das Haus seines Großvaters Lorgren Benirus angeboten. Erstaunlicherweise verlangt er lediglich 5.000 Goldstücke für das sehr luxuriös anmutende Haus. Die Inneneinrichtung ist allerdings unbedingt zu erneuern. Trotzdem wirkt der Preis auf den ersten Blick fast zu fair. Sie finden Velywyn in der Taverne „Des Grafen Waffen". Wenn Sie den Kauf abgewickelt haben, verlässt der Velwyn Hals über Kopf die Stadt und taucht in der Kaiserstadt unter. Warum er das getan hat, sollten Sie bereits in der ersten Nacht im neuen Heim feststellen, denn böse Geister suchen das Haus heim. Um diese loszuwerden, müssen Sie unbedingt Velwyn Benirus in der Kaiserstadt finden. Er hat sich ein Zimmer in der Taverne „König und Königin" gemietet. Überreden Sie ihn, wieder mit nach Anvil zu reisen, um den Fluch vom Haus zu nehmen. Eine zumutbare Aufgabe.



Der Prachtbau in Cheydinhal wirkt von innen auf den ersten Blick eher unspektakulär. Lediglich der Kamin sorgt für ein wenig Atmosphäre. Gehen Sie sofort Möbel kaufen!



In Borbas Kaufladen erhalten Sie alle Einrichtungsgegenstände, die Sie für ein luxuriöses Ambiente brauchen. Das riesige Loch in Ihrem Geldbeutel stopfen Sie am besten in der Arena!

SCHLÖSSER KNACKEN

Theorie

Nicht alle Türen und Kisten stehen dem Spieler von Anfang an offen. Einige sind mit Schlössern versehen. Diese Schutzmechanismen für Türen oder Kisten sind in fünf Qualitätsstufen hergestellt: sehr einfach, einfach, Durchschnitt, schwierig und sehr schwierig. Jede Qualitätsstufe repräsentiert einen zusätzlichen



Übrigens: Nordöstlich von Leyawiin, am Nocturnal-Schrein, gibt es den Skeleton-Dietrich, der niemals abbricht.

Schlossbolzen, der die Tür oder Kiste verschlossen hält. So hat ein sehr einfaches Schloss nur einen Bolzen, während ein sehr schwieriges gleich fünf hat. Um ein Schloss zu knacken, muss man jeden Bolzen vorsichtig mit einem Dietrich in die Position über dem Schließmechanismus bringen. Hat man übrigens keinen Dietrich im Gepäck, dann geht gar nix. Also, achten Sie immer auf einen entsprechenden Vorrat! Erwerben können Sie die Teile bei jedem Händler, der Diebesgut ankauft, zum Beispiel Ongar in Bruma.

Wie geht's?

Mit der Maus bewegt man den Dietrich nach links oder rechts zu den verschiedenen Bolzeneinschüben. Bewegt man die Maus nach vorn, flutscht der entsprechende Bolzen nach oben. Wie schnell sich der Bolzen wieder absenkt, hängt von der Fertigkeit „Sicherheit" ab. Der Fertigkeitswert ist unten links angezeigt. Stellt man sich dabei allerdings ungeschickt wie eine Frau an und verpasst den richtigen Zeitpunkt zum Einrasten, fällt der Bolzen zurück nach unten und bricht den Dietrich dabei ab. War das Timing richtig, rastet der Bolzen ein. Sind alle Bolzen eingerastet, lässt sich der Schlossmechanismus gefahrlos herausnehmen und die Tür beziehungsweise



Schlösser mit der Stufe „Sehr schwer" kosten Sie einige Versuche und natürlich auch einige Dietriche.

der Behälter damit öffnen. Für arthritische Spieler bietet sich die Automatikfunktion im unteren Bildbereich an. Damit versucht der Computer anhand von Zufallswerten und der Fertigkeitsstufe das Schloss zu knacken. Wenn Sie das Schloss nicht knacken wollen, klicken Sie einfach auf OK am unteren rechten Bildschirmrand.

Was bringt's?

Zugang zu allen Bereichen, Reichtum.

Einfluss der Sicherheitsfertigkeit

Generell gilt: Je höher die Sicherheitsfertigkeit, desto größer ist das Zeitfenster, in dem ein Bolzen erfolgreich zu arretieren ist, und desto länger dauert es, bis ein Bolzen absinkt. Außerdem hängt vom Fertigkeitslevel ab, wie viele Bolzen bei einem missglückten Versuch herunterfallen. Wenn ein Novize beispielsweise ein sehr schwieriges Schloss bearbeitet und vier von fünf Bolzen arretiert hat und beim fünften versagt, fallen bis zu vier der anderen Bolzen wieder herunter. Bei einem Lehrling sind es drei Bolzen, bei einem Gesellen zwei. Ein Experte sieht nur einen Bolzen herunterfallen und ein Meister kann ein Schloss fast mühelos knacken, da jeder eingerastete Bolzen dort bleibt, wo er ist.

LEUTE ÜBERREDEN

Theorie

Während manchen Personen Prahlereien imponieren, stoßen diese bei bescheidenen Naturen eher auf Ablehnung. Bewundern hilft oft bei eingebildeten und eitlen Menschen weiter, während andere gegenüber Schmeicheleien resistent sind. Witze erzählen bringt einen bei humorvollen Menschen weiter, während steife Leute eher genervt reagieren. Nötigung hilft meist bei ängstlichen Leuten, während sie bei selbstbewussten Typen ganz schlecht ankommt. Generell gilt: In einer Überzeugungsrunde ist jede Aktion genau einmal zu vollziehen. Die farbigen Keile zeigen dabei die Tragweite der angepeilten Aktion an. Bei jedem neuen Überzeugungsversuch werden die Keilformationen nach dem Zufallsprinzip neu berechnet. Je voller der Keil, desto folgenschwerer die Aktion. Zusätzlich bewegen sich die Keile nach Auswahl einer Aktion im Uhrzeigersinn weiter, sodass strategisches Vorausdenken gefragt ist. Wie hoch der Erfolg einer Überzeugungsrunde ausfällt, hängt maßgeblich vom Fertigkeitswert „Wortgewandtheit" ab.

Wie geht's?

Leute überzeugen kann ein unterhaltsamer Zeitvertreib sein. Die meisten Personen haben Ihnen gegenüber eine bestimmte Einstellung, die sich aus Rasse, Klasse, Fraktion, Ruf und Charisma errechnet. Durch Überzeugungsarbeit können Sie diese Einstellung ändern. Um eine Person auf Ihre Seite zu ziehen, klicken Sie beim Gespräch auf das Gesichts-Icon. Sie sehen einen geviertelten Kreis mit einer Zahl und vier Schaltflächen. Die Zahl in der Mitte ist der Zuneigungswert Ihnen gegenüber. Von hier aus lässt sich eine Person bestechen oder überzeugen. Ein Klick auf den Startknopf bringt eine so genannte Überzeugungsrunde in Gang. Dabei stehen Ihnen vier Bereiche des Kreises zur Auswahl, die unterschiedliche Arten der Beeinflussung repräsentieren. Jede dieser Aktionen wird die entsprechende Person entweder lieben, mögen, nicht mögen oder hassen. Welche das genau sind, kann man nur durch Ausprobieren herausfinden. Die farbigen Keile repräsentieren die Tragweite der entsprechenden Aktion. Sind alle Aktionen einmal verwendet worden, endet die Überzeugungsrunde. Aber überlegen Sie während der Runde nicht zu lange, da die Reputation dabei abnimmt.

Bestechen

Das ist die leichte Art, sich Zuneigung zu erkaufen. Wie viel Reputationsgewinn Sie für wie viel Geld bekommen, steht praktischerweise gleich dabei.

Rotieren

Rotieren können Sie nur in einer Überredungsrunde. Wenn Ihnen eine Keilkonstellation nicht gefällt, dann haben Sie pro Runde eine Gratisdrehung. Nutzen Sie sie weise.

Was bringt's?

Sind die Leute gut auf Sie zu sprechen, rücken sie bereitwilliger Informationen heraus und machen Ihnen bei An- und Verkauf bessere Preise. Einige Nichtspielercharaktere sind sogar bereit, sich Ihnen für bestimmte Aufträge anzuschließen.

Einfluß der Wortgewandtheitsfertigkeit

Der Wert an sich hat unabhängig von den Keilen Einfluss auf die Tragweite einer Aktion. Er verstärkt „gute" Aktionen und schwächt „schlechte" ab. Wer Novize in der Wortgewandtheit ist, kann lediglich Leute bestechen. Ab dem Rang eines Lehrlings erhalten Sie die Fähigkeit zu Überzeugen mitsamt einer Gratisdrehung. Für einen Gesellen fällt die Einstellung der entsprechenden Person während einer Überredungsrunde nur noch halb so schnell. Ein Experte verliert bei „Hass"-Aktionen nicht mehr so viel an Reputation. Für einen Meister der Überredungskunst kostet Bestechen nur noch die Hälfte.



Wer genug Goldstücke hat, erspart sich den Stress und besticht seine Gesprächspartner einfach. Das spart Zeit und Nerven.







Vor jedem Kampf führt der Arena-Sprecher einen Monolog, den man nicht abbrechen kann. Erst nach seinem Geschwafel öffnen sich die Tore und das Gemetzel kann beginnen.



Selbst wenn Sie bereits Arena-Champion sind, können Sie dort einmal in der Woche von dieser Dame einen Kampf arrangieren lassen. Die Gage ist mit mehreren hundert Goldstücken ganz ordentlich.

DIE ARENA

Die Todgeweihten erwarten Sie

Spätestens seit Ridley Scotts Filmepos *Gladiator* versetzt man sich gern in die Zeit der Gladiatorenkämpfe zurück und wünscht sich ab und an selbst einmal, in einer Arena oder gar dem Kolosseum gekämpft zu haben. Für genau diese Wünsche hat *Oblivion* das richtige Mittel parat. In der Kaiserstadt dürfen Sie selbst Hand anlegen und sich in der Arena als gloreicher Kämpfer feiern lassen. Wenn Sie jedoch keine Lust darauf haben, sich den Kämpfen zu stellen, können Sie auch als Zuschauer auf die Tribüne gehen und dort Wetten auf die jeweiligen Gladiatoren abgeben. Wenn Sie wetten wollen, begeben Sie sich zuerst zu Hundolin, um etwas Geld einzusetzen. Sie finden ihn am Eingang der Arena. Falls Sie mal knapp bei Kasse sind, lohnt sich ein nächtlicher Besuch an dieser Stelle. Haben Sie genügend Erfahrung in Sachen Schlösser knacken, schließen Sie die beiden großen Türen und verdecken so die Sicht einer Wache auf die Kiste von Hundolin. Nun machen Sie sich in aller Seelenruhe daran, die Kiste zu knacken, darin finden Sie 500 Goldstücke. Diese können Sie am nächsten Tag direkt wieder in neue Wetten investieren. Ihre Erfolgschancen steigen mit den Erfahrungen in Sachen Glück. Je höher also Ihre Glücksfertigkeit, desto besser die Aussichten auf den Gewinn. Haben Sie Ihre Wette platziert, begeben Sie sich auf die Tribüne und schauen dem Kampf zu. Gewinnt Ihr Favorit, holen Sie sich den Gewinn bei Hundolin ab. Verliert Ihr Kämpfer, können Sie erneut eine Wette platzieren. Kämpfe finden täglich von neun Uhr morgens bis neun Uhr abends statt. Um Ihrem Glück ein wenig auf die Sprünge zu helfen, unterhalten Sie sich mit einer Dame namens Dralora Athram. Die erzählt Ihnen davon, dass sie ein Amulett um den Hals trägt, was ihr in Sachen Glück unter die Arme greift. Falls Sie nun auch Lust auf ein solches Amulett bekommen, folgen Sie der Frau nach Hause und suchen Sie diese nachts heim. Bei entsprechenden Fertigkeiten können Sie Athram das Amulett einfach klauen. Um sich nebenbei ein wenig Taschengeld zu verdienen, legen Sie neben den Wetteinsätzen selbst Hand an und begeben sich in das Schlachthaus der Arena. Sprechen Sie dort mit Owyn und lassen Sie sich als Kämpfer einschreiben. Sie dürfen entweder Ihre eigenen Waffen benutzen oder suchen sich eine der herumstehenden Gerätschaften für den Kampf aus. Das zählt nicht als Diebstahl. Falls Sie einen Gegner in der Arena niedergestreckt haben, können Sie den Leichnam nicht ausrauben. Erst vom letzten Gegner dürfen Sie die Sachen entwenden. Wenn Sie es am Ende einfacher haben wollen, sollten Sie mit dem Großmeister der Arena sprechen, dem Grauen Prinzen. Dieser hält einen Auftrag für Sie parat und falls Sie diesen annehmen und lösen sollten, ist der letzte Kampf in der Arena für Sie ein Kinderspiel. Bei dieser Aufgabe stellt sich heraus, dass der Graue Prinz von Vampiren abstammt. Diese Tatsache stimmt ihn so missmutig, dass er lieber sterben will, als weiter ein Dasein als Halbblut zu fristen. Sollten Sie die Aufgabe nicht lösen, erwartet Sie mit dem Großmeister eine wahre Herausforderung. Sie steigen jedoch nicht gleich am Ende ein, sondern müssen vor dem großen Kampf satte 21 Auseinandersetzungen überleben. Sie beginnen als Bluthund mit einer knauserigen Belohnung von gerade einmal 50 Gold und klettern in der Hierarchie, bis Sie Meister der Arena sind. Haben Sie diesen Rang eingenommen, erwarten Sie 300 Goldstücke für jeden Sieg. Agieren Sie zügig, sollten Sie dieses Ziel innerhalb weniger Stunden erreicht haben. Bedenken Sie dabei jedoch die Öffnungszeiten. Auch hier gilt die Regel, dass die Arena nur von neun Uhr morgens bis neun Uhr abends geöffnet ist. Falls Sie es bis zum Großmeister geschafft haben, können Sie dort auch weiterhin Bares verdienen. Einmal in der Woche treibt man für Sie Tiere und Monster aus den Wäldern Tamriels auf, die Sie dann zur Belustigung der Zuschauer bekämpfen. Dafür gibt es je nach Anzahl eine bestimmte Menge an Gold. Die Monster passt man natürlich Ihren Fähigkeiten an, sie stellen aber im Allgemeinen keine besonders große Herausforderung dar. Es ist leicht verdientes Geld.

Ahmet Iscitürk/Alexander Frank



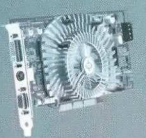
Übrigens dürfen Sie erst als Arena-Großmeister die Leichen Ihrer besiegten Kontrahenten plündern – vorher läuft da gar nichts.


Die Kämpfe in der Arena sind nicht sonderlich schwer. Achten Sie trotzdem immer darauf, dass Sie genügend Heiltränke dabei haben und Ihre Ausrüstung nicht zu ramponiert ist.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT






MAINBOARDS

Sockel 939 Mainboard

SAPPHIRE PC-A9RD580

- PURE CrossFire™ Advantage
- ATI RD580 + SB450 Chipsatz
- 4x DDR-RAM
- 2x U-133, 2x S-ATAII RAID, 4x S-ATA RAID
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 4x USB 2.0, FireWire, Gigabit-LAN
- 8-Kanal Sound





129,-



ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
A8N-E	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	89,-
A8N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	D+	144,-
P5GD2-X	S, GL	775 / 915P	D2	94,-
P5WD2 Premium	S, GL, F, sA,	775 / 955X	D2+	179,-
ASROCK	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K7VT4APro	S, L, sA	A / KT400A	D	34,-
K7NF2-RAID	S, L, sA	A / nF2-U	D	42,-
K8NF4G-SATA2	S, V, L, sA	754 / nF410	D	51,-
939DUAL-SATA2	S, L, sA	939 / 1695	D+	57,-
GIGABYTE	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
GA-K8NE	S, GL, sA	754 / nForce4	D	64,-
GA-K8NSC-939	S, GL, sA	939 / nF3-250	D+	64,-
GA-K8NF-9 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	99,-
AOPEN	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
i915GA-HFS	S, V, GL, sA	479 / 915G	D2	199,-
i915GMm-HFS	µATX, S, V, GL, F, sA	479 / 915GM	D2	229,-
ABIT	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
KN8 Ultra	S, GL, sA	939 / nF4-U	D+	89,-
KN8 SLI	S, GL, sA	939 / nF4-SLI	D+	99,-
DFI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
nF3 Ultra	S, GL, F, sA	939 / nF3-U	D+	99,-
nF4 Ultra-D	S, GL, F, sA	939 / nF4-U	D+	119,-
MSI	**Merkmale**	**Sockel / Chip**	**RAM**	**€**
K8T Neo2-F	S, GL, sA	939 / K8T800P	D+	52,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered / R: RD-RAM / R32: 32 Bit RD-RAM // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / S: Sound / GL: Gigabit LAN / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

GRAFIKKARTEN

NVIDIA-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EN6600 Silencer/TD	PCIe	256-DD / GF 6600	94,-
EN6600GT/TD	PCIe	128-DD / GF 6600GT	119,-
GIGABYTE		**MB / Chip**	**€**
NX66128DP Silentpipe	PCIe	128-DD / GF 6600	79,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
NX7600GT-T2D	PCIe	256-G3 / GF 7600GT	194,-
NX6600GT-VTD128	AGP	128-G3 / GF 6600GT	139,-
LEADTEK		**MB / Chip**	**€**
A6600GT TDH	AGP	128-G3 / GF 6600GT	129,-
A7800GS TDH	AGP	256-G3 / GF 7800GS	299,-
XFX		**MB / Chip**	**€**
GF7600GS XT	PCIe	256-D2 / GF 7600GS	144,-
GF7800GS Extreme	AGP	256-G3 / GF 7800GS	333,-
AOPEN		**MB / Chip**	**€**
FX5200-DV	AGP	128-DD / GF FX5200	36,-
6600GT-DV	AGP	128-G3 / GF 6600GT	134,-

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX800/2DTV	PCIe	256-G3 / Rad. X800	99,-
EAX850PRO/HTVD	PCIe	256-G3 / Rad. X850PRO	159,-
EAX1600XT/SILENT/TVD	PCIe	256-G3 / Rad. X1600XT	159,-
EAX1900XTX/2DHTV	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XTX	499,-
SAPPHIRE		**MB / Chip**	**€**
X850XT DVI	PCIe	256-G3 / Rad. X850 XT	179,-
X1300PRO	PCIe	512-D2 / Rad. X1300PRO	89,-
X1800XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1800XT	299,-
X1900XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	444,-
X1600PRO	AGP	256-D2 / Rad. X1600PRO	119,-
X800 GTO	AGP	256-G3 / Rad. X800GTO	159,-
7000	PCI	64-DD / Rad. 7000	33,-
CLUB3D		**MB / Chip**	**€**
X1900XT	PCIe	512-G3 / Rad. X1900XT	444,-
X800 GTO	AGP	256-G3 / Rad. X800GTO	159,-
9250	PCI	128-DD / Rad. 9250	44,-
MSI		**MB / Chip**	**€**
RX1300PRO-TD256E	PCIe	256-DD / Rad. X1300PRO	79,-

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (So478)		GHz	FSB	Cache	tray	boxed
2,4 GHz	Northwood		533	512	124,-	
2,8 GHz	Northwood		533	512	144,-	
3,0 GHz	Prescott		800	1.024	184,-	219,-
Pentium® 4 (So775)		**GHz**	**FSB**	**Cache**	**tray**	**boxed**
630	Prescott	3,0	800	2.048		174,-
640	Prescott	3,2	800	2.048		214,-
650	Prescott	3,4	800	2.048		289,-
660	Prescott	3,6	800	2.048		414,-
670	Prescott	3,8	800	2.048		629,-
Pentium® D (So775)		**GHz**	**FSB**	**Cache**	**tray**	**boxed**
930	Presler	3,0	800	4.096		216,-
940	Presler	3,2	800	4.096		259,-
Pentium® M (So479)		**GHz**	**FSB**	**Cache**	**tray**	**boxed**
760	Dothan	2,0	533	2.048		314,-
770	Dothan	2,13	533	2.048		454,-
Core™ Duo (So479)		**GHz**	**FSB**	**Cache**	**tray**	**boxed**
T2300	Yonah	1,67	667	2.048		259,-
T2400	Yonah	1,83	667	2.048	314,-	319,-

AMD

Sempron™ (So754)		GHz	HT	Cache	tray	PIB
2800+	Palermo	1,6	800	256	74,-	78,-
Sempron™ 64 (So754)			**HT**	**Cache**	**tray**	**PIB**
2600+	Palermo	1,6	800	128	60,-	68,-
3000+	Palermo	1,8	800	128	80,-	88,-
Athlon™ 64 (So939)		**GHz**	**HT**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3200+	Venice	2,0	1.000	512	116,-	144,-
3500+	Venice	2,2	1.000	512	146,-	204,-
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024	188,-	
3700+	San Diego	2,2	1.000	1.024		219,-
3800+	Venice	2,4	1.000	512		294,-
4000+	San Diego	2,4	1.000	1.024		344,-
Athlon™ 64 X2 (So939)			**HT**	**Cache**	**tray**	**PIB**
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024	289,-	
3800+	Manchester	2,0	1.000	1.024		299,-
4200+	Manchester	2,2	1.000	1.024		364,-
4400+	Toledo	2,2	1.000	2.048		469,-
4600+	Manchester	2,4	1.000	1.024		569,-
4800+	Toledo	2,4	1.000	2.048		649,-
FX-60	Toledo	2,6	1.000	2.048		1.029,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM			€
WD400JB	U-100	40	9 /	8.192 /	7.200	43,-
WD800JB	U-100	80	9 /	8.192 /	7.200	45,-
WD2000JB	U-100	200	9 /	8.192 /	7.200	77,-
WD3200JB	U-100	320	9 /	8.192 /	7.200	109,-
SAMSUNG		**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
SP0812N	U-133	80	9 /	8.192 /	7.200	44,-
SP1613N	U-100	160	9 /	8.192 /	7.200	59,-
SP2014N	U-133	200	9 /	8.192 /	7.200	69,-
SP2514N	U-133	250	9 /	8.192 /	7.200	74,-
MAXTOR		**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
6K040L0	U-133	40	10 /	2.048 /	7.200	39,-
6L080P0	U-133	80	9 /	8.192 /	7.200	45,-
6L080L0	U-133	80	9 /	2.048 /	7.200	43,-
6L160P0	U-133	160	9 /	8.192 /	7.200	62,-
6L250R0	U-133	250	8 /	16.384 /	7.200	77,-
6L300R0	U-133	300	9 /	16.384 /	7.200	99,-
7L300R0	U-133	300	9 /	16.384 /	7.200	109,-
HITACHI		**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
HDS728080	U-133	80	9 /	2.048 /	7.200	44,-
HDT722516	U-133	160	8 /	8.192 /	7.200	62,-
HDT722520	U-133	200	8 /	8.192 /	7.200	72,-
HDT722525	U-133	250	8 /	8.192 /	7.200	79,-
HDS725050	U-133	500	8 /	8.192 /	7.200	289,-
SEAGATE		**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
ST3802110A	U-100	80	8 /	2.048 /	7.200	47,-
ST3250824A	U-100	250	8 /	8.192 /	7.200	89,-
ST3300831A	U-100	300	8 /	8.192 /	7.200	104,-
ST3400832A	U-100	400	8 /	8.192 /	7.200	179,-

S-ATA

WD	GB	ms / Cache / UPM			€
WD360GD	37	5 /	8.192 /	10.000	99,-
WD740GD	74	4 /	8.192 /	10.000	144,-
WD800JD SATA2	80	9 /	8.192 /	7.200	47,-
WD1500AD	150	4 /	16.384 /	10.000	259,-
WD1600JS SATA2	160	9 /	8.192 /	7.200	69,-
WD2000JS SATA2	200	9 /	8.192 /	7.200	77,-
WD2500JS SATA2	250	9 /	8.192 /	7.200	79,-
WD2500KS SATA2	250	9 /	16.384 /	7.200	89,-
WD3200KS SATA2	320	9 /	16.384 /	7.200	114,-
WD4000YR	400	9 /	16.384 /	7.200	189,-
SAMSUNG	**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
HD080HJ SATA2	80	9 /	8.192 /	7.200	44,-
HD160JJ SATA2	160	9 /	8.192 /	7.200	61,-
SP2004C SATA2	200	9 /	8.192 /	7.200	71,-
SP2504C SATA2	250	9 /	8.192 /	7.200	77,-
MAXTOR	**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
6V080E0 SATA2	80	9 /	8.192 /	7.200	47,-
6V160E0 SATA2	160	9 /	8.192 /	7.200	64,-
6V250F0 SATA2	250	9 /	16.384 /	7.200	79,-
6V300F0 SATA2	300	9 /	16.384 /	7.200	99,-
HITACHI	**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
HDS728080 SATA2	80	9 /	8.192 /	7.200	49,-
HDT722516 SATA2	160	8 /	8.192 /	7.200	66,-
HDT722525 SATA2	250	8 /	8.192 /	7.200	86,-
SEAGATE	**GB**	**ms / Cache / UPM**			**€**
ST3160812AS SATA2	160	8 /	8.192 /	7.200	74,-
ST3250623NS NCQ	250	9 /	16.384 /	7.200	99,-
ST3500641AS SATA2	500	8 /	16.384 /	7.200	289,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON ValueRAM		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	512 MB	400 / 3-3-3	51,-	45,-
DDR	1,0 GB	400 / 3-3-3	92,-	87,-
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	178,-	
SO-DDR	512 MB	333 / 2,5		53,-
SO-DDR	1,0 GB	333 / 2,5		121,-
MDT		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	512 MB	400 / 2,5	47,-	42,-
DDR	1,0 GB	400 / 2,5	86,-	94,-
DDR	2,0 GB	400 / 2,5	192,-	
DDR2	512 MB	533 / 4-4-4		39,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4-4-4	78,-	77,-
DDR2	2,0 GB	533 / 4-4-4	158,-	199,-
A-DATA		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	512 MB	400 / 2,5		42,-
DDR	1,0 GB	400 / 3		85,-
DDR2	512 MB	533 / 4		40,-
DDR2	1,0 GB	533 / 4		77,-
CRUCIAL		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR	512 MB	400 / 3		46,-
DDR	1,0 GB	400 / 3	94,-	89,-
DDR Ballistix	1,0 GB	400 / 2-2-2	114,-	
DDR	2,0 GB	400 / 3-3-3	182,-	

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR	1,0 GB	400 / 2,5-4-4	94,-	
DDR Value	1,0 GB	400 / 2,5	100,-	
DDR Ultra	1,0 GB	400 / 2-3-3	104,-	
DDR Value	2,0 GB	400 / 2,5	204,-	
DDR2	1,0 GB	533 / 3-3-3	112,-	119,-
DDR2	1,0 GB	667 / 3-4-4	124,-	129,-
DDR2	2,0 GB	533 / 3-3-3	242,-	
DDR2	2,0 GB	667 / 3-4-4	262,-	
BUFFALO		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Select	512 MB	400 / 2,5-4-4		41,-
DDR Select	1,0 GB	400 / 3-3-3		82,-
DDR Select	1,0 GB	400 / 2,5	84,-	
DDR Select	2,0 GB	400 / 3-3-3	168,-	
DDR2 Select	512 MB	533 / 4-4-4		41,-
DDR2 Select	1,0 GB	533 / 4-4-4	84,-	85,-
DDR2 Select	2,0 GB	533 / 4-4-4	174,-	
OCZ		**Takt / Timing**	**Kit**	**Single**
DDR Platinum EL	1,0 GB	400 / 2-3-2	119,-	111,-
DDR Platinum EL	2,0 GB	400 / 2-3-2	226,-	
DDR Platinum EL	2,0 GB	500 / 3-3-2	264,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule.

DVD-LAUFWERKE

Sockel 939 CPU

AMD Athlon™ 64 3200+

- „Venice"
- Kerntakt: 2,0 GHz
- Bustakt: 1,0 GHz HyperTransport
- 512 MB KB L2 Cache
- DualChannel Speicherinterface





116,-

ATAPI

DVD±RW	±RW / DL		bulk	Kit/ret.
AOPEN DUW1616L	16x /	8x		44,-
LG GSA-H20LBLK schwarz	16x /	6x	57,-	
LG GSA-H20LBR schwarz	16x /	6x		64,-
NEC ND-4570 schwarz	16x /	8x	49,-	
NEC ND-7551 Slimline, schwarz	8x /	4x	84,-	
NEC ND-4571A schwarz	16x /	8x	52,-	
PLEXTOR PX-716AL	16x /	6x	114,-	
PLEXTOR PX-716AL schwarz	16x /	6x	114,-	124,-
SAMSUNG SH-S162A schw.	16x /	8x	47,-	52,-

USB 2.0

DVD±RW	±RW / DL		bulk	Kit/ret.
LG GSA-2164D schwarz	16x /	8x		89,-
LG GSA-2166D schwarz	16x /	8x		99,-
PHILIPS SPD3000CC	16x /	8x		79,-
PLEXTOR PX-750UF +FW	16x /	8x		129,-

S-ATA

DVD±RW	±RW / DL		bulk	Kit/ret.
PLEXTOR PX-755SA	16x /	10x		104,-
SAMSUNG SH-W163A schw.	16x /	8x	54,-	



Lieferung On-Demand

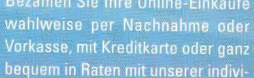
Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen



Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.



Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen & Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.







WWW.ALTERNATE.DE

24 h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,12 / Minute

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN311 RangeMax	108	PCI	64,-
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	64,-
WG511T	108	PC-Card	39,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	99,-
WPN824 RangeMax	108	Router	99,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	54,-
DWL-G520	108	PCI	44,-
DWL-G650	108	PC-Card	44,-
DWL-2100AP	108	Access Point	84,-
DI-624	108	Router	69,-
DGL-4300	108	Gigabit Router	124,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WMP54G	54	PCI	36,-
WPC54GS	54	PC-Card	49,-
WRT54G-D2	54	Router	69,-

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-100G Deluxe	125	PC-Card	34,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!Box WLAN 3070	54	Router/Modem	139,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7050	125	Rout./Mod./VoIP	169,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	199,-

Modems

Diverse	Art	Anschluss	€
ISDN 128 Adapter USB	ISDN	USB	29,-
AVM FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	62,-
AVM FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	63,-
AVM FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	169,-
DEVOLO ML 56K	analog	PCI	26,-
DEVOLO ML ADSL Fun	DSL	USB	66,-

Router

Diverse	Art	Ports	€
AVM FRITZ!Box 2030	DSL	2	92,-
AVM FRITZ!Box 2070	DSL	4	99,-
AVM FRITZ!Box Fon 5050	DSL/VoIP	2	139,-
D-LINK DI-604	DSL	4	32,-
D-LINK DGL-4100	DSL	4	89,-
NETGEAR RP614	DSL	4	36,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse	Typ	Netzteil	€
ARCTIC Silentium T2	Midi	350 W	77,-
COOLERMASTER Centurion 5	Midi	--	54,-
COOLERMASTER Stacker	Big	--	139,-
GIGABYTE Triton	Midi	--	79,-
LIAN LI PC-60A PlusII	Midi	--	129,-
SILVERSTONE TJ08	Midi	--	89,-
THERMALTAKE Soprano*	Midi	--	67,-
THERMALTAKE Tsunami*	Midi	--	104,-
THERMALTAKE Armor*	Midi	--	129,-

* inkl. Window Kit

Netzteile	Leistung	Typ	€
COOLERMASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLERMASTER RealPower	450 W	ATX2	79,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX EG701AX-VH(W)SFMA	600 W	ATX2	149,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	84,-
SHARKOON SilentStorm	620 W	ATX2	149,-
THERMALTAKE PP Bluelight	460 W	ATX2	74,-
ZALMAN ZM460-APS	460 W	ATX2	99,-

BAREBONES

300 GB USB 2.0 Festplatte

TEAC HD-35PUK300

- 300 GB • 2 MB Cache • 9 ms Zugriffszeit
- 7.200 UPM • 3,5" Bauform
- USB 2.0





129,-

SHUTTLE	Merkmale	Sockel / Chip	€
SN95G5V3	S, GL, F	939 / nF3-250GB	264,-
SK21G	S, V, L, F, sA	754 / K8M800CE	199,-
SN25P	S, GL, F, sA	939 / nF4	399,-
SN26P	S, GL, F, sA	939 / nF4-SLI	599,-
SD11G5	S, V, GL, F	479 / 915GM	449,-
SB87G5	S, GL, F	775 / 915PL	269,-
SD31P	S, V, GL, F, sA	775 / 945G	469,-

AOPEN	Merkmale	Sockel / Chip	€
XC Cube EA65-IIV2	S, V, GL, F	478 / 865G	159,-
XC Cube EZ482	S, V, GL, F, sA	939 / RS482	269,-

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	€
Terminator 2 AH-1	S, V, GL, F	939 / Xpress 200	169,-
Vintage-AH1	S, V, GL, F	939 / RS482	129,-
Vintage-PH1	S, V, GL, F	775 / 915G	149,-

BIOSTAR	Merkmale	Sockel / Chip	€
iDEQ N1	S, V, L, sA	754 / nForce 410	169,-
iDEQ 210P	S, GL, F, sA	754 / nF3	199,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	€
Hetis 865GV-E Lite	S, V, L	478 / 865GV	154,-
Hetis 915 Lite	S, V, GL, F, sA	775 / 915GL	179,-

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald	Sempron™ 64 3000+	256 MB	80 GB	DVD-ROM	onBoard S3 Graph. UniChromePro	349,-
Ruby II	Athlon™ 64 3200+	512 MB	80 GB	DVD±RW DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	524,-
Titanium II	Pentium® 4 630	512 MB	80 GB	DVD±RW/DL	128 MB GeForce 6200 TC, PCIe	589,-
Diamond	Athlon™ 64 3700+	1 GB	200 GB	DVD±RW/DL	256 MB Radeon X850 Pro, PCIe	889,-
Gold	Pentium® 4 660	1 GB	200 GB	DVD±RW/DL	256 MB Radeon X850 XT, PCIe	1.099,-
Brilliant II	Athlon™ 64 X2 4200+	2 GB	2x 250 GB	DVD±RW/DL	256 MB GeForce 7900 GT, PCIe	1.379,-

Notebooks

ASUS	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
A6U-B101H	Sempron™-M 3300+	15,4	512 MB	80 GB	DVD±RW	XP Home, MS Works, Webcam	859,-
A6KM-Q002H	Turion 64™ MT30	15,4	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home, MS Works	949,-
A6JA-Q001H	Pentium®-T 2300	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X1600, Webcam	1.379,-

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R45 C1500 Cerona	Celeron®-M 370	15,0	512 MB	60 GB	DVD±RW DL	XP Home	999,-
R50 2000 Cong	Pentium®-M 760	15,4	1.024 MB	100 GB	DVD±RW DL	XP Home, Radeon X700	1.299,-
X20 XVM 1730 V	Pentium®-M 740	15,0	1.024 MB	80 GB	DVD±RW DL	XP Home	1.199,-
X60-T2300 Chane	Pentium®-T 2300	15,4	1.024 MB	80 GB	DVD±RW	XP Home, Bluetooth	1.599,-

TFT-MONITORE

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
101725	silber	8	17,0	Sound	209,-
101902	silber	12	19,0	Sound	254,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1910	grau o. schw.	16	19,0	DVI-D	539,-
S2110W	grau o. schw.	16	21,1	2x DVI-I/USB	979,-
S2100	grau o. schw.	8	21,3	DVI-D/USB	999,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
730BF	schwarz	4	17,0	DVI-D	269,-
940B	silber	8	19,0	DVI-D/Pivot	329,-
930BF	schwarz	4	19,0	DVI-D	324,-
204B	silber	5	20,1	DVI-D/Pivot	489,-

Diverse		ms	Zoll	Merkmale	€
ACER AL1716s	schw.	12	17,0		199,-
ACER AL1916ws	silb.	8	19,0		239,-
AMW M179DS	silber	8	17,0	DVI-D/Sound	209,-
HYUNDAI L73D	silb.	8	17,0	DVI-D/Sound	259,-
HYUNDAI L90D+	silb.	8	19,0	DVI-D/Sound/Pivot	319,-
BENQ FP71G+	silber	8	17,0		214,-
BENQ FP91GX	silber	0	19,0	DVI-D	289,-
NEC 90GX2	silber	4	19,0	DVI-D/USB	444,-
SAMTRON 94V	silber	12	19,0		254,-
SAMTRON 94B	silber	8	19,0	DVI-D	269,-
VIEWSONIC VX924	si.	5	19,0	DVI-D	359,-

19" TFT-Monitor

HANNSPREE HC194D

- 1.280x1.024 Pixel Auflösung
- Reaktionszeit: 8 ms
- Helligkeit: 250 cd/m²
- Kontrast: 700:1
- VGA, DVI



239,-

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY CyMotion Expert	USB	17,-
CHERRY CyMotion Master XPress	USB, PS/2	25,-
IDEAZON Zboard inkl. 2 Keysets	USB	49,-
LOGITECH Media Keyboard Elite	USB, PS/2	25,-
MS Wired Keyboard 500	PS/2	11,-
MS Digital Media Pro Keyboard	USB, PS/2	26,-
SAITEK Eclipse Keyboard	USB	39,-

Gamepads & Joysticks

LOGITECH	Typ	€
Dual Action Pad	Gamepad	22,-
Rumblepad II	Gamepad	26,-
Cordless Rumblepad II	Gamepad	39,-

SAITEK	Typ	€
Cyborg EVO	Joystick	32,-
X52 Hotas	Joystick	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB, PS/2	46,-
G1 Optical Mouse	USB, PS/2	29,-
G5 Laser Mouse	USB	59,-
G7 Cordless Laser Mouse	USB	79,-

Diverse	Anschluss	€
MS Comfort Optical Mouse 3000	USB, PS/2	21,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Gaming Mouse 1600	USB	29,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Farbe	€
COMPAD Speed-Pad	grau	17,-
EVERGLIDE Titan MonsterMat	schwarz	22,-
KRYPTEC X-Board V2	verschiedene Farben	16,-
RAZER Mantis Speed	schwarz	24,90
RAZER Mantis Control	schwarz	24,90

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE X-Fi Xtreme Music	PCI	114,-
CREATIVE X-Fi Platinum	PCI	174,-
CREATIVE X-Fi Fatal1ty Edition	PCI	219,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	18,-
TERRATEC Aureon 5.1 MK II	USB	44,-
TERRATEC Aureon 7.1 Universe	PCI	149,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE HS-300	Klinke	14,-
LOGITECH Stereo USB 250	USB	39,-
PLANTRONICS GameCom 1	Klinke	34,-
SENNHEISER PC 160 inkl. Battlefield 2	Klinke	109,-
SKYPE Stereo Headset USB	USB	39,-
TEAC HP-7D	USB	49,-

GAMES

Action	€
Battlefield - Vietnam	19,-
Battlefield II	46,-
Battlefield II - Special Forces Addon	29,-
Battlefield II - Euro Force Booster Pack Addon	9,-
Blazing Angels Squadron of WWII	42,-
Half Life I Anthology	19,-
Peter Jacksons King Kong	42,-
Quake 4	46,-
Rainbow Six Lockdown	45,-
Ravenshield Athena Sword Addon	18,-
Star Wars Battlefront II	39,-
Unreal Tournament 2004	14,-

Strategie	€
Age of Empires III	44,-
Black & White II	49,-
Civilization IV	46,-
C&C Generäle - Die Stunde Null Addon	9,90
Herr der Ringe - Schlacht um Mittelerde	19,-
Herr der Ringe - Die Schlacht um Mittelerde II	45,-
Warcraft III - Gold inkl. Frozen Throne	22,-
Warcraft III - Reign of Chaos Addon	12,-
Warcraft III - Frozen Throne Addon	12,-

Rollenspiele & Adventures	€
Dark Age of Camelot - Bundle	33,-
Dark Age of Camelot - Darkness Rising Addon	19,-
Diablo II Gold	19,-
Dungeon Siege II	44,-
Everquest 2 - Kingdom of Sky Addon	24,-
Guild Wars	42,-
Guild Wars - Faction Addon	42,-
Heroes of Might & Magic 5	45,-
Star Wars - Knights of the Old Republic II	26,-
The Elder Scrolls IV - Oblivion	42,-
World of Warcraft	42,-

Sport & Simulation	€
Biathlon 2006	28,-
Die Sims 2	47,-
Die Sims 2 - Wilde Campusjahre Addon	29,-
Die Sims 2 - Nightlife Addon	29,-
DTM Race Driver 3	44,-
FIFA 06	49,-
Flight Simulator 2004	47,-
Fussballmanager 06	49,-
Need for Speed Underground 2 Classic	19,-
Need for Speed Most Wanted	47,-
NHL 06	49,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.











ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

IT STORE
Mo - Fr: 9:00-20:00 Uhr
Sa: 9:00-16:00 Uhr

Hier spielt die Physik



Die ersten Karten mit PhysX-Chip von Ageia verfügen über 128 oder 256 MByte und eignen sich für den PCI-Steckplatz.

Die Konkurrenten Ageia und Havok wollen mit zwei individuellen Techniken die PHYSIK-BERECHNUNG IN SPIELEN revolutionieren.

PHYSIK | Bereits vor rund einem Jahr stellte Ageia seinen Physik-Prozessor PhysX vor. Dieser soll bei Physikberechnungen die CPU entlasten und somit eine glaubwürdige Spielwelt ermöglichen. Um von der Technik zu profitieren, müssen Spiele allerdings die Physik-Engine Novodex nutzen. Das tun beispielsweise *Sacred 2*, *Rise of Legends* und das bereits erhältliche *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Entsprechende Karten mit PhysX-Chip wird es von BFG und Asus geben. Erste Modelle mit 128 Megabyte sollen rund 300 Euro kosten, sind jedoch noch nicht verfügbar. Eine Alternative kommt von Havok: Aktuell setzen bereits zahlreiche Entwickler auf die leistungsfähigen Physik-Engines dieses Herstellers. Anstelle eines speziellen Chips profitieren diese von gewöhnlichen Grafikkarten mit Shader-Modell 3. Optimal funktioniert das bei PCs mit zwei Grafikkarten: Eine Platine kümmert sich um die Physikberechnungen, während die andere Karte die Grafikdarstellung übernimmt. Das klappt allerdings nur für die Effekt-Physik (Wellengang, Gräser et cetera). Bei der echten Spiele-Physik trägt erneut die CPU ihren Teil bei. Welche Technik sich durchsetzt, hängt davon ab, ob kommende Toptitel auf Ageia oder Havok setzen. Einen Test planen wir für das nächste Heft. (DM)

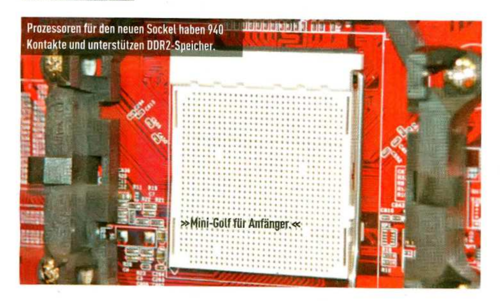
Info: www.ageia.com | www.havok.com

Preisebericht

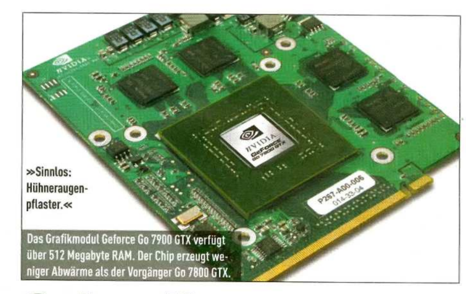
Noch im Mai will AMD Prozessoren für den neuen SOCKEL AM2 vorstellen. Was kostet der Athlon-64-Nachfolger?

CPU | Die günstigste AM2-CPU, ein Sempron 2800+, soll für 67 Dollar über die Ladentheke wandern. Der billigste Athlon 64 ist ein 3500+, das Einkern-Modell kostet 208 Dollar. Als Luxus-CPU kommt der Athlon 64 FX-62 mit zwei Kernen und (vermutlich) 2,8 Gigahertz Taktfrequenz. Dieser kostet voraussichtlich 1.236 Dollar. Einen Test lesen Sie in der nächsten PC ACTION. (DM)

Info: www.amd.de



Prozessoren für den neuen Sockel haben 940 Kontakte und unterstützen DDR2-Speicher.



Das Grafikmodul Geforce Go 7900 GTX verfügt über 512 Megabyte RAM. Der Chip erzeugt weniger Abwärme als der Vorgänger Go 7800 GTX.

Schnell unterwegs

Neue Grafikmodule für Spieler-Notebooks: GEFORCE GO 7900 GTX und GO 7900 GS sind schnell und effizient.

GRAFIK | Die Herstellung der Chips erfolgt im 90-Nanometer-Verfahren – sie verursachen somit weniger Abwärme als die Go-7800-Reihe (110 Nanometer). Das Modul GTX hat 48 Pixel-Shader ALUs, 512 Megabyte und taktet Chip respektive Speicher mit 500/600 Megahertz (Go 7800 GTX: 400/500), das Go 7900 GS verfügt über 40 Shader-ALUs, 256 Megabyte und 375/500 Megahertz. Entsprechende Notebooks gibt es schon. (DM)

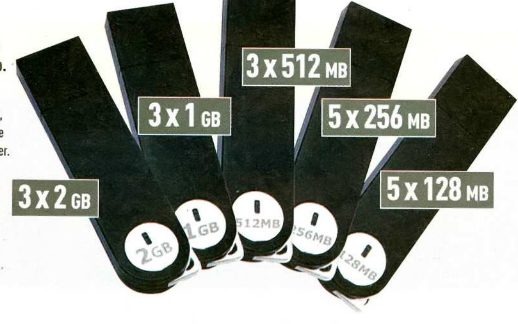
Info: www.nvidia.de

GEWINNSPIEL

Das rechnet sich

PC ACTION und Connect3D verlosen 19 USB-Sticks im Wert von 500 Euro.

Volle Kanne: Connect3D stiftet den Gewinnspiel-Teilnehmern fünf USB-Sticks mit 128 Megabyte, fünf Modelle mit 256 Megabyte, drei 512-Megabyte-Sticks, drei USB-Stifte mit je einem Gigabyte und dreimal die Zwei-Gigabyte-Variante. Dazu gibt es 30 Rugby-Bälle, Schlüsselbänder, Aufkleber.



Wie viele USB-Sticks gibt es insgesamt zu gewinnen?
a) Weniger als 12
b) Ich glaube 15 oder 16
c) 19 – steht doch oben, ihr Deppen!

Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 68.

Kleinvieh



Die Seitenstreifen und das Mausrad leuchten in Orange. Seitliche Zusatztasten gibt es nicht.

»Neu auf RTL: *Biene Maja 2010.*«

Die KRAIT von Razer eignet sich besonders für Spieler mit kleinen Händen. Wir knöpften uns die Mini-Maus im Test vor.

EINGABEGERÄTE | Die optische USB-Maus mit einer Abtastrate von 1.600 dpi besitzt keine seitlichen Zusatztasten und eignet sich daher für Links- und Rechtshänder gleichermaßen. Das Scollrad reagiert sehr direkt und hat einen mittelharten Druckpunkt. Die beiden gummierten Haupttasten sind großzügig dimensioniert, ihre Druckpunkte sehr gut. Präzision beweist die Razer Krait beim Spiele- und Office Einsatz: Sie arbeitet exakt und ohne Latenz. Dank Teflon-Füßen gleitet der Nager äußerst leise und mit nur geringen Start- und Reibwiderständen über alle gängigen Pads. Im Test mit 24 aktuellen Mausmatten stellten wir keine Kompatibilitätsprobleme fest. Der Preis von 40 Euro ist angemessen (FS)

Info: www.speedlink.de

Fixer!

»Skandal! Schleichwerbung auf Roulette-Tisch.«



Im Bild sehen Sie eine Radeon X1800 GTO. Die neue X1900 GT soll über den gleichen flachen Kühler verfügen.

Neue Grafikchips von Ati: Die flotte RADEON X1900 GT und zwei günstige X1700-VARIANTEN sollen bald die Mittelklasse aufmischen.

GRAFIK | 36 Shader-Einheiten (ALUs), 256 Megabyte und 575 Megahertz Chip sowie 600 Megahertz Speichertakt sind die Eckdaten der bereits erhältlichen Radeon X1900 GT. Zum Vergleich: Das Spitzenmodell X1900 XTX hat 48 ALUs, 512 Megabyte und taktet mit 650/775 Megahertz. Im Vorabtest einer asiatischen Webseite lag der Ati-Neuling mal vor und mal hinter dem direkten Konkurrenten Geforce 7900 GT. Der Preis der Karten liegt bei rund 300 Euro. Ebenfalls fast fertig, aber noch nicht offiziell angekündigt, sind die beiden X1700-Varianten, die Atis aktuelle Mittelklasse X1600 ablösen. Der RV560-Chip verfügt über 24, der RV570 über 36 Shader-ALUs. Beide Grafikchips sind im neuen 80-Nanometer-Verfahren hergestellt und takten mit 650 oder 700 Megahertz. Die Ansteuerung des GDDR3-Speichers läuft nur per 128-Bit-Verbindung. (DM)

Info: www.ati.de

Stoffwechsel



»Endlich: Mit dem Nokia Communicator Ars CH 69 können sogar Frauen SMS tippen.«

Compad bietet das *WoW*-Mauspad mit Horde- und Allianz-Motiven an. Die optimierte Tastatur soll sich bestens für Action-Spiele eignen.

***World of Warcraft*-Abhängige dürfen sich freuen, denn Compad bringt zwei MAUSPADS für ihr Lieblingsspiel. Außerdem neu: eine einzigartige SPIELERTASTATUR.**

EINGABEGERÄTE | Für die bedruckte Mausunterlage gibt es zwei Motive: Das Horden-Pad schmückt ein Taure, auf der Allianz-Version ist eine hübsche Nachtelfe zu bewundern. Die Matten sollen 15 Euro kosten. Zudem bringt Compad noch im Mai die Spielertastatur Wolf Claw Devour in den Handel. Das clevere Eingabegerät schließen Sie per USB an, es bietet ein für Spieler optimiertes „WASD"-Tastenfeld: Alle Knöpfe sind etwas größer als auf einer normalen Tastatur. Die Leertaste ist seitlich ausgerichtet und somit perfekt mit dem Daumen erreichbar. Der Preis liegt bei 39 Euro. (KB)

Info: www.com-pad.com

LIES MICH!

Nvidia: Quad-SLI-Karten auch einzeln



Grafik | Bei der Quad-SLI-Technik kommen zwei Karten mit jeweils zwei Grafikchips zum Einsatz. Jeder Chip verfügt über eine eigene Platine, von denen zwei zu einer Karte kombiniert werden. Die auf der Cebit vorgestellten 7900-GX2-Karten mit 31 Zentimeter Länge stellen jedoch nur die erste Machbarkeitsstudie dar. Für den geplanten Eintritt in den Endkundenbereich will Nvidia eine neue Variante verwenden, die deutlich kürzer ausfällt. Zudem überarbeitet man den bisher verwendeten Kühler. Unbestätigt ist, ob es für diese Karten einen neuen Namen gibt – „Geforce 7950 GX2" gilt aber als gesetzt. (CSP)

Info: www.nvidia.de

750-Gigabyte-Festplatte von Seagate

Festplatte | Dank Perpendicular Recording fassen die Seagate-Festplatten ST3750640A (IDE) und ST3750640AS (SATA) satte 750 Gigabyte Daten. Die SATA-Variante verfügt zudem über die effiziente NCQ-Technik. Beide Teile sind mit 16 Megabyte Cache ausgestattet, arbeiten mit 7.200 Umdrehungen pro Minute und kosten jeweils rund 470 Euro. (DM)

Die Kapazität von 750 Gigabyte ist derzeit Rekord.

Info: www.seagate.de

Weitere AGP-Grafikkarten von Nvidia



Grafik | Wenn man den Gerüchten im Internet Glauben schenken kann, war die Geforce 7800 GS doch nicht die letzte Nvidia-Karte für das alte AGP-Format: Angeblich kommen auch die Mittelklasse-Variante Geforce 7600 GT und die Top-Platine 7900 GT für AGP. Die Spezifikationen sollen dabei identisch zu den bereits erhältlichen PCI-Express-Varianten sein. (DM)

Info: www.nvidia.de

Preiswerte Intel-Zweikern-Prozessoren



Der neue Pentium D: Fertigung im 65-Nanometer-Prozess.

CPU | Intel plant zwei neue, preiswerte Doppelkern-Modelle auf Basis des Presler-Kerns (65-Nanometer-Fertigung). Nach bislang unbestätigten Informationen sind die Prozessoren mit den Modellnummern 915 und 925 versehen und takten mit 2,8 beziehungsweise drei Gigahertz. Beide gleichen den übrigen Modellen der Pentium-D-Serie, unterstützen aber nicht die Virtualisierungstechnik Vanderpool (damit lassen sich mehrere Rechner auf einem System simulieren). (CG)

Info: www.intel.de

Geforce 7900 GT mit 512 Megabyte

Grafik | Bisher gab es nur die Geforce 7900 GTX (Nvidias Spitzenmodell) mit 512 Megabyte Speicherpolster. Mittlerweile bieten jedoch auch die Grafikkartenhersteller Point of View, Gainward und Sparkle das zweitschnellste Modell Geforce 7900 GT mit 512 Megabyte RAM an. Gainward und Sparkle verkaufen ihre Modelle sogar mit serienmäßig höheren Taktraten. (DM)

Info: www.nvidia.de



Point of View bringt eine Geforce 7900 GT mit 512 Megabyte, Standard sind bei diesem Modell 256.

»Claus Theo Gärtner jagt dem Täter hinterher: *Ein Ball für Zwei.*«

Imposant: 48 Zentimeter Bildschirmdiagonale.

Der passt zu dir!



Damit das klar ist!

CANDELA
Photometrische Basiseinheit der Lichtstärke einer Strahlungsquelle.

LUMINANZ
Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays; gemessen in cd/m² (Candela pro Quadratmeter).

ZOLL
In diesem Längenmaß sind die Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll = 2,54 Zentimeter.

STAND-BY
Bereitschaftsbetrieb; das Gerät ist im Energiesparzustand und verbraucht ergo weniger Strom. Noch besser: ganz ausschalten!

In den Verkaufcharts haben sich 19-ZOLL-LC-DISPLAYS gegen 17-Zöller durchgesetzt. Wir testeten zehn aktuelle Modelle auf Spieletauglichkeit.

Der Kauf eines neuen Monitors sollte gut überlegt sein, denn nicht jedes Schnäppchen aus dem Supermarkt eignet sich auch zum Spielen. Eine angegebene Reaktionszeit von acht Millisekunden bei den imposanten Geräten mit 48 Zentimetern Bildschirmdiagonale bedeutet in der Praxis nicht, dass das LCD schlierenfrei arbeitet. Das beweist unter anderem der Yakumo TFT 19 XPT im Test. Zudem spielen Faktoren wie Interpolation von kleineren Auflösungen, Farbbrillanz und Helligkeitsverteilung eine große Rolle bei unseren Labortests. Der Unterschied zwischen Vier- und Zwei-Millisekunden-Displays ist in der Praxis sehr gering und fürs menschliche Auge nicht wahrnehmbar. Neun der zehn LCDs sind mit TN-Panels bestückt. Nur Eizo setzt im Flexscan M1950 ein S-PVA-Panel ein – dementsprechend hoch ist der Preis des Monitors.

SAMSUNG SYNCMASTER 960BF: Eleganter und spieletauglicher Bildschirm ▮ Würde es im Leben immer nach dem Aussehen gehen, hätte der Samsung Syncmaster 960BF diesen Vergleichstest leicht und locker gewonnen. Das LCD ist mit Klavierlack veredelt und sieht einfach nur blendend aus. Zudem hat man auf Bedienelemente für das Bildschirmmenü verzichtet. Die Einstellungen für Kontrast, Helligkeit, Bildschärfe und Farbwerte nehmen Sie über eine mitgelieferte Software (nur für Windows) vor. Auch die aktuellen *Forceware*-Versionen zeigen schon entsprechende Menüs dafür an. Die Anschlüsse für Strom und DVI-I (analog und digital) befinden sich praktischerweise im Fuß des LCDs. Samsung gibt vier Millisekunden Reaktionszeit an. Wir messen im Farbkombinationstest eine immer noch gute Schaltgeschwindigkeit von 16 Millisekunden. Damit treten in Spielen wie *Battlefield 2*, *Quake 4* oder *FIFA 2006* keinerlei sichtbare Schlieren auf. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Syncmaster 960BF absolut problemlos. Die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut und die Helligkeitsverteilung lediglich leicht unregelmäßig: Die Werte der einzelnen Messpunkte weichen maximal zehn Prozent voneinander ab. Die Leuchtkraft des LC-Displays lässt sich von 90 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellen.

EIZO FLEXSCAN M1950: Hochwertiges Display mit reichhaltiger Ausstattung ▮ Eizo setzt im Flexscan M1950 ein S-PVA-Panel ein, welches breite Einblickwinkel (178 Grad) sowie eine gute Farbtreue und ein hohes Kontrastverhältnis (1.000:1) liefert. Die Reaktionszeit gibt Eizo mit acht Millisekunden (Grau zu Grau) beziehungsweise 16 Millisekunden (Schwarz-Weiß-Schwarz) an. Im Farbkombinationstest kommt der Flexscan M1950 auf eine Schaltgeschwindigkeit von 26 Millisekunden. Vor allem *FIFA 2006* bereitet dem LCD Probleme. Sehr gut sind Bildschärfe und Farbbrillanz, gut bis sehr gut geben wir dem Bildschirm für Interpolation, Bedienung OSD und Helligkeitsverteilung. Die Abweichungen in der Helligkeit liegen bei maximal fünf Prozent. Für den saftigen Preis von 750 Euro bekommen Sie zudem noch einen USB-Hub, zwei Lautsprecher und einen Lichtsensor. Hobbyfotografen mit dickem Geldbeutel greifen zum Eizo Flexscan M1950.

VIEWSONIC VX922: Alternative zum Testsieger ▮ Der Viewsonic VX922 war eines der ersten LCDs mit nur zwei Millisekunden Reaktionszeit. Nach unseren Messverfahren sind es allerdings sehr gute 14 Millisekunden. In Spielen wie *Quake 4*, *Battlefield 2* oder *Need for Speed: Most Wanted* sind kaum Unschärfen erkennbar. Die Helligkeit des Viewsonic VX922 lässt sich von 65 bis 280 Candela pro Quadratmeter einstellen. Verarbeitung, Farbbrillanz und Bildschärfe sind gut bis sehr gut. Ein Kritikpunkt ist allerdings die Helligkeitsverteilung: Einzelne Messpunkte am Rand weichen bis zu 14 Prozent von Mittelpunkt ab – das ist nur befriedigend bis gut. Mit der Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 hat der VX922 hingegen keine Probleme. Text ist scharf und gut lesbar dargestellt. In Spielen fällt die Interpolation gar nicht auf. Der Viewsonic VX922 ist eine gute Alternative zum Testsieger FP93GX von Benq.

ACER AL1951CS: Crystalbrite-Display für Spieler ▮ Mit dem AL1951Cs bietet Acer ein Vier-Millisekunden-LCD mit Crystalbrite-Technik an. Diese Technik sorgt für ein sehr brillantes Bild, doch das LCD spiegelt dadurch stark. Die gemessene Reaktionszeit liegt bei sehr guten 15 Millisekunden. Damit ist das LCD für alle Spiele geeignet. Zudem hat Acer die Helligkeitsverteilung des AL1951Cs im Vergleich zum Vorgänger AL1951As verbessert, die Luminanzen der einzelnen Messpunkte weichen maximal 14 Prozent voneinander ab. Die Helligkeit lässt sich von 100 bis 400 Candela pro Quadratmeter einstellen. Mit einer Vorwahltaste können Sie Kontrast und Helligkeit für verschiedene Einsatzwecke (Office-Arbeit oder Spiele) schnell anpassen. Farbbrillanz und Interpolation von kleineren Auflösungen sind gut bis sehr gut. Wen die Nachteile der Crystalbrite-Technik nicht stören, der bekommt mit dem Acer AL1951Cs einen guten Spiele-Monitor.

LG L1932P: Probleme mit der Helligkeitsverteilung ▮ Den L1932P von LG können Sie in der Höhe verstellen, neigen und um 360 Grad drehen. Die gemessene Schaltgeschwindigkeit liegt bei 16 Millisekunden. Spiele wie *Battlefield 2* oder *F.E.A.R.* sind sehr gut spielbar. Die Helligkeit des L1932P ist von 100 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellbar. Genügsam ist das LCD beim Energieverbrauch: Das Display zieht 33 Watt aus dem Stromnetz. Im Stand-by-Modus verbraucht es immer noch sechs Watt. Die Helligkeitsverteilung ist nur befriedigend: Die Messpunkte an den Rändern weichen bis zu 19 Prozent voneinander ab. Farbbrillanz und Interpolation sind gut. Die Auflösung 1.024x768 bereitet dem LCD kleinere Probleme. Das Bildschirmmenü (OSD) ist über vier Tasten bedienbar, diese sind ein wenig schwergängig – daher vergeben wir „nur" die Note Gut. Wenn LG den Preis für den L1932P weiter senkt, lassen sich die Schwächen der Helligkeitsverteilung leichter verschmerzen.

FUJITSU SIEMENS SCALEOVIEW C19-11: Kein DVI-Eingang ▮ Der Scaleoview C19-11 taucht auf der Homepage von Fujitsu Siemens nur unter den Aktionsangeboten auf. Vielleicht ist das auch der Grund, warum der DVI-Eingang fehlt. Bei einem Preis von 290 Euro erwarten wir die digitale Schnittstelle. Die Bildschärfe über D-Sub (RGB) ist lediglich gut. Fujitsu Siemens setzt ein schnelles Vier-Millisekunden-Panel ein,

Kaufberatung

Diese Punkte sollten Sie beim Kauf beachten!

REAKTIONZEIT
Die Angaben der Hersteller weichen von unseren gemessenen Reaktionszeiten ab, da wir eine andere Messmethode einsetzen. Erfahrungswerte zeigen, dass die meisten LCDs mit vier Millisekunden (Herstellerangabe) zum Spielen geeignet sind. Spieler sollten nur solche Geräte kaufen.

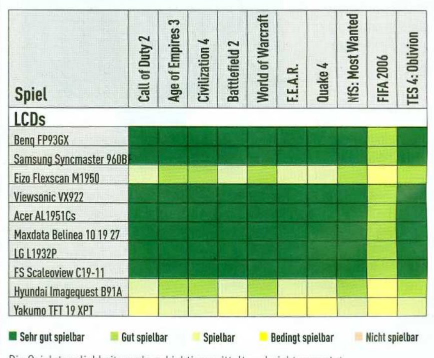
PANELTYP
Es gibt die Paneltypen TN, MVA, PVA sowie IPS und die Weiterentwicklungen S-PVA und S-IPS. Das preiswerte TN-Panel erreicht niedrige Reaktionszeiten und ist für Spiele ausreichend. Die anderen Typen sind dank der hohen Farbtreue besser für Fotobearbeitung geeignet.

Info: LC-Displays und Bewegungsschärfe

Als Vorteil von LCDs galt bisher, dass sie flimmerfrei sind. Das Bild wird so lange gehalten, bis neue Informationen vorliegen – erst dann verändert sich der betroffene Teil. Bei einem Röhrenmonitor hingegen baut der Kathodenstrahl das Bild ständig neu auf. Daher flimmern CRTs. Erst durch eine hohe Bildwiederholrate ist das Flimmern für unser Auge nicht mehr wahrnehmbar. Durch den blitzartigen Bildaufbau eines Röhrenmonitors hat unser Gehirn keine Möglichkeit, zwischen den beiden Bildern einen Farbübergang einzufügen. In der Diskothek können Sie den Effekt (stark verlangsamt) ebenfalls beobachten: Bewegungen von Personen wirken abgehackt.
Ändert sich hingegen bei einem LCD das Bild, sieht das Gehirn nicht den Wechsel von beispielsweise Schwarz auf Weiß, sondern baut einfach Grauwerte dazwischen ein. Dieser Trägheitseffekt sorgt für Bewegungsunschärfen auf LC-Displays, selbst wenn diese im Nanosekundenbereich schalten würden. Wie stark dies sichtbar ist, hängt vom Wahrnehmungsvermögen des Anwenders ab. Einer von mehreren Herstellern, die dieses Problem erkannt haben, ist Samsung. Die Firma will mit der MPA-Verfahrenstechnik (Moving Picture Accelerator) die Hintergrundbeleuchtung des LC-Displays pulsieren und aufblitzen lassen.



Spielbarkeit: Monitore



Spiel	Call of Duty 2	Age of Empires 3	Civilization 4	Battlefield 2	World of Warcraft	F.E.A.R.	Quake 4	NfS: Most Wanted	FIFA 2006	TES 4: Oblivion
LCDs										
Benq FP93GX	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Samsung Syncmaster 960BF	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Eizo Flexscan M1950	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Gut spielbar
Viewsonic VX922	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Acer AL1951Cs	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Maxdata Belinea 10 19 27	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
LG L1932P	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
FS Scaleoview C19-11	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Sehr gut spielbar	Gut spielbar	Sehr gut spielbar
Hyundai Imagequest B91A	Spielbar	Gut spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Spielbar	Spielbar	Gut spielbar	Bedingt spielbar	Gut spielbar
Yakumo TFT 19 XPT	Bedingt spielbar	Spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar	Bedingt spielbar	Spielbar

■ Sehr gut spielbar ■ Gut spielbar ■ Spielbar ■ Bedingt spielbar ■ Nicht spielbar

Die Spieletauglichkeit wurde subjektiv ermittelt und nicht gewertet.

Typberatung: LC-Displays

Persönliche Produktempfehlungen: die ganz privaten Kauftipps der PC ACTION-Hardware-Abteilung



Marco Albert
Redakteur
Bereich
Monitore

- Spielt viel und besteht auf einen DVI-Eingang
- Achtet auf den Preis

Der Belinea 10 19 27 kostet nur 290 Euro und ist dank einer Reaktionszeit von 17 Millisekunden für alle Spiele geeignet. Zudem hat der Bildschirm D-Sub (RGB) und DVI-D. Auch das schwarze Design finde ich ansprechend.



Daniel Waadt
Redakteur
Bereich
Grafikkarten

- Braucht einen richtig schnellen Monitor
- Das Design ist wichtig

Nur der Syncmaster 960BF von Samsung passt in puncto Form und Farbe auf meinen Schreibtisch. Hinzukommt die schnelle Reaktion (16 Millisekunden) und die gute bis sehr gute Farbbrillanz. Die 370 Euro gebe ich gern aus.

Kay Beinroth
Redakteur
Bereich
Multimedia

- Reaktionszeit ist zweitrangig
- Macht viel Bildbearbeitung

Ich brauche auf meinem Monitor eine ordentliche Farbtreue und die sollte sich auch bei seitlicher Sicht nicht verändern. Der Flexscan M1950 von Eizo bietet mir das, da kann ich auch mit einer schlechteren Reaktionszeit leben.

welches im Farbkombinationstest eine Schaltgeschwindigkeit von 17 Millisekunden erreicht. Damit sind Action-Spiele kein Problem, das LCD ist voll spieletauglich. Die Helligkeit des 19-Zöllers lässt sich von 90 bis 190 Candela pro Quadratmeter einstellen – das ist nur befriedigend. Zudem hat das LCD Probleme mit der Interpolation, trotz automatischer Bildjustierung sind die Auflösungen 1.024x768 und 800x600 nur befriedigend lesbar. Das Display verbraucht 33 Watt. Im Stand-by-Modus werden noch fünf Watt aus dem Stromnetz gesaugt. Die Helligkeitsverteilung ist ungleichmäßig, teilweise liegen die Abweichungen bei 14 Prozent. Für das gleiche Geld bekommen Sie den besseren Belinea 10 19 27 mit DVI-Schnittstelle.

HYUNDAI IMAGEQUEST B91A Blasse Farben ▮ Der Imagequest B91A richtet sich vor allem an Anwender, die einen preiswerten Monitor suchen. So hat Hyundai beispielsweise den DVI-Eingang eingespart – das ist in der heutigen Zeit nicht tolerierbar. Auch sind die Farben des LCDs recht blass: Die Farbbrillanz ist „nur" befriedigend bis gut. Unsere Testmethode ergibt eine Reaktionszeit von 25 Millisekunden für das Hyundai Imagequest Q90U. Damit sind Spiele wie *Civilization 4* oder *World of Warcraft* für das LC-Display kein Problem, doch *FIFA 2006* ist nur bedingt spielbar. Die Interpolation der Auflösungen 1.024x768 und 800x600 meistert der Imagequest B91A gut. Die Helligkeit lässt sich zwar auf befriedigende 240 Candela pro Quadratmeter hochregeln, mit 110 Candela pro Quadratmeter ist der niedrigste Helligkeitswert jedoch etwas zu hoch. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt das LCD Schwächen: Die Messpunkte weichen teilweise bis zu zwölf Prozent voneinander ab. Überhaupt nicht gelungen ist das OSD: Die Tasten und deren Beschriftung befinden sich an der Rückseite des LCDs. Der Preis von 280 Euro ist für den Imagequest B91A akzeptabel.

YAKUMO TFT 19 XPT: Preiswert, aber mit Schwächen ▮ Die Farbkombinationsmessung ergibt eine Reaktionszeit von 28 Millisekunden. Im subjektiven Spieletauglichkeitstest zeigt das LCD Schwächen bei *F.E.A.R.*, *Call of Duty 2*, *Battlefield 2*, *Quake 4* und *FIFA 2006*. Die Helligkeit ist von 130 bis 280 Candela pro Quadratmeter regelbar. Der niedrigste Wert (130 cd/m²) ist zu hoch. Zudem ist die Helligkeitsverteilung unregelmäßig: Die Helligkeit weicht an den Rändern bis zu 16 Prozent vom Mittelpunkt ab. Teilweise ist dies auch mit bloßem Auge erkennbar. Der Yakumo TFT 19 XPT verfügt über D-Sub (RGB) und DVI-D, allerdings ist kein DVI-Kabel im Lieferumfang enthalten. Solch ein Kabel kostet bis zu zehn Euro. Bedienung des OSDs und Farbbrillanz sind befriedigend bis gut. Die Farbtemperatur lässt sich nur unbefriedigend einstellen: Entweder ist ein Blau- oder ein Rotstich vorhanden. Die Interpolation der Auflösung 800x600 macht dem LCD keine Schwierigkeiten, bei 1.024x768 wirkt das Bild allerdings etwas unscharf. Für den Yakumo TFT 19 XPT spricht allerdings der günstige Preis von 240 Euro.

FAZIT: Ein schnelles LCD muss nicht teuer sein ▮ Vier der zehn getesteten 19-Zoll-Monitore kosten unter 300 Euro und zwei davon sind sogar uneingeschränkt spieletauglich. Für 350 bis 400 Euro bekommen Sie schon Top-Geräte von Viewsonic, Samsung, Benq und Acer. Die Reaktionszeit muss nicht unbedingt unter 20 Millisekunden liegen, um unter die ersten drei zu kommen: Das Eizo Flexscan M1950 erreicht eine sehr gute Bildqualität und hat einen fulminanten Einblickwinkel. Nur der hohe Preis dieses LC-Displays stört. Marco Albert

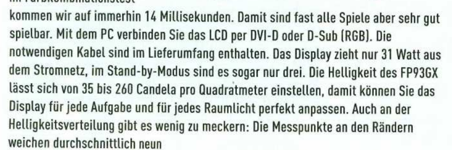
Empfehlungen der Redaktion:

Benq FP93GX



Der Sieg nach Punkten geht an den FP93GX von Benq. Das LCD überzeugt vor allem durch die niedrige Reaktionszeit.

Selbst die Interpolation kleinerer Auflösungen schafft dem LCD keine Probleme.



Der FP93GX erreicht laut Benq eine Reaktionszeit von zwei Millisekunden, im Farbkombinationstest kommen wir auf immerhin 14 Millisekunden. Damit sind fast alle Spiele aber sehr gut spielbar. Mit dem PC verbinden Sie das LCD per DVI-D oder D-Sub (RGB). Die notwendigen Kabel sind im Lieferumfang enthalten. Das Display zieht nur 31 Watt aus dem Stromnetz, im Stand-by-Modus sind es sogar nur drei. Die Helligkeit des FP93GX lässt sich von 35 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellen, damit können Sie das Display für jede Aufgabe und für jedes Raumlicht perfekt anpassen. Auch an der Helligkeitsverteilung gibt es wenig zu meckern: Die Messpunkte an den Rändern weichen durchschnittlich neun Prozent vom Mittelpunkt ab, das ist gut. (ma)

GESAMTNOTE: 1,71	Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle.
Preis: € 350,- Preis-Leistg.: Gut	

Maxdata Belinea 10 19 27



Mit dem Belinea 10 19 27 bietet der Hersteller Maxdata ein absolut spieletaugliches LC-Display zu einem Schnäppchenpreis an.



Das schwarze Design des Bildschirms passt praktisch auf jeden Schreibtisch.

Bisher war der Hersteller Maxdata nicht gerade für Gamer-LCDs bekannt, mit dem Belinea 10 19 27 sollte sich das jetzt aber ändern. Die gemessene Reaktionszeit liegt bei 17 Millisekunden – gut bis sehr gut. Die Helligkeit des LCDs lässt sich von 60 bis 240 Candela pro Quadratmeter einstellen, das ist für Office, Spiele und Filme optimal. Die Helligkeitsverteilung ist lediglich befriedigend bis gut: Die Messpunkte weichen bis zu 17 Prozent voneinander ab. Die Bildschärfe des Belinea 10 19 27 hingegen ist sehr gut, auch die Farbbrillanz erreicht gut bis sehr gut. Ärgerlich ist allerdings, dass das DVI-Kabel nicht im Lieferumfang enthalten ist. Im Zubehörhandel sind dafür nämlich rund zehn Euro fällig. Preisfüchse bekommen mit dem Belinea 10 19 27 ein gutes LC-Display. (ma)

GESAMTNOTE: 1,91	Weitere Infos finden Sie in der Testtabelle.
Preis: € 290,- Preis-Leistg.: Sehr gut	

Testkandidaten im Überblick

Ingesamt haben wir zehn 19-Zoll-LCDs getestet – hier finden Sie alle technischen Details:

LC-DISPLAYS 19 ZOLL	FP93GX	Syncmaster 960BF	Flexscan M1950	VX922	AL1951Cs
Hersteller (Webseite)	Benq (www.benq.de)	Samsung (www.samsung.de)	Eizo (www.eizo.de)	Viewsonic (www.viewsonic.de)	Acer (www.acer.de)
Preis	Ca. € 350,-	Ca. € 370,-	Ca. € 750,-	Ca. € 380,-	Ca. € 390,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	Gut	Ausreichend	Gut	Befriedigend
AUSSTATTUNG	1,94	1,76	1,22	2,01	1,94
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/DVI-I	S-PVA/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm
Reaktionszeit (lt. Herst.)/Netzteil	2 ms/Intern	4 ms/Extern	8 ms/Intern	2 ms/Intern	4 ms/Extern
Gewicht/Maße	5,0 kg/40x41x17 cm	5,6 kg/42x42x26 cm	7,1 kg/48x44x19 cm	6,7 kg/43x47x20 cm	5,4 kg/42x43x16 cm
Betrachtungswinkel horiz./vert.	140/135 Grad	150/135 Grad	178/178 Grad	150/135 Grad	150/135 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm	360 Grad/45 Grad/50 mm	360 Grad/60 Grad/80 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/5 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sonstiges	-	-	USB-Hub, Lautsprecher, Lichtsensor	-	Lautsprecher
EIGENSCHAFTEN	2,30	2,24	2,15	2,34	2,37
Bildschirmdiagonale	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)
Kontrastverhältnis	700:1	700:1	1.000:1	650:1	700:1
Leistungsaufnahme EIN	31 Watt	32 Watt	32 Watt	31 Watt	37 Watt
Leistungsaufnahme Stand-by	3 Watt	7 Watt	3 Watt	5 Watt	5 Watt
LEISTUNG	1,45	1,60	1,86	1,55	1,59
Reaktionszeit (gemessen)	14 ms	16 ms	26 ms	14 ms	15 ms
Regelbereich Helligkeit	35 bis 260 cd/m²	90 bis 260 cd/m²	25 bis 225 cd/m²	65 bis 280 cd/m²	100 bis 400 cd/m²
	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1
Bedienung OSD	1,5	1	1,5	2	1
Helligkeitsverteilung	2	2	1,5	2,5	2,5
Bildschärfe	1*	1*	1*	1*	1*
Farbbrillanz	1,5	1,5	1	1,5	1,5
Interpolation (1.024x768/800x600)	1,5	1,5	1,5	1,5	1,5
FAZIT	+ Reaktionszeit + Helligkeitsverteilung + Energieverbrauch GESAMT 1,71	+ Reaktionszeit + Farbbrillanz + OSD-Steuerung GESAMT 1,76	+ Helligkeitsverteilung + Lichtsensor – Reaktionszeit GESAMT 1,79	+ Reaktionszeit + Interpolation – Helligkeitsverteilung GESAMT 1,80	+ Reaktionszeit + Luminanz – Reflektierende Oberfl. GESAMT 1,82

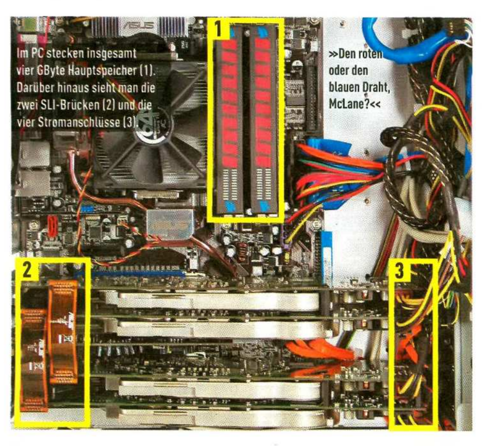
* Über DVI-D



LC-DISPLAYS 19 ZOLL	Belinea 10 19 27	L1932P	Scaleoview C19-11	Imagequest B91A	TFT 19 XPT
Hersteller (Webseite)	Maxdata (www.maxdata.de)	LG (www.lge.de)	Fujitsu Siemens (www.fujitsu-siemens.de)	Hyundai (www.hyundaiq.de)	Yakumo (www.yakumo.de)
Preis	Ca. € 290,-	Ca. € 410,-	Ca. € 290,-	Ca. € 280,-	Ca. € 240,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Sehr gut	Befriedigend	Gut	Befriedigend	Gut
AUSSTATTUNG	1,94	1,84	2,29	2,37	2,04
Panel/Anschlüsse	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub, DVI-D	TN/D-Sub	TN/D-Sub	TN/D-Sub, DVI-D
Max. Auflösung/Pixelabstand	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm	1.280x1.024/0,294 mm
Reaktionszeit (lt. Herst.)/Netzteil	4 ms/Intern	4 ms/Intern	4 ms/Intern	8 ms/Extern	8 ms/Intern
Gewicht/Maße	5,0 kg/43x44x20 cm	5,5 kg/43x45x24 cm	4,6 kg/43x44x21 cm	3,5 kg/41x43x20 cm	6,6 kg/43x43x21 cm
Betrachtungswinkel horiz./vert.	140/135 Grad	150/135 Grad	150/135 Grad	150/135 Grad	140/130 Grad
Drehbar/neigbar/höhenverstellbar	0 Grad/25 Grad/0 mm	360 Grad/25 Grad/100 mm	0 Grad/20 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm	0 Grad/25 Grad/0 mm
ISO 13406-2/TCO/Garantie	Ja/99/3 Jahre	Ja/03/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre	Ja/99/3 Jahre
Sonstiges	Lautsprecher	-	Lautsprecher	-	Lautsprecher
EIGENSCHAFTEN	2,42	2,35	2,37	2,32	2,39
Bildschirmdiagonale	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)	48 cm (19 Zoll)
Kontrastverhältnis	550:1	700:1	650:1	700:1	500:1
Leistungsaufnahme EIN	35 Watt	33 Watt	33 Watt	32 Watt	31 Watt
Leistungsaufnahme Stand-by	5 Watt	6 Watt	5 Watt	5 Watt	5 Watt
LEISTUNG	1,74	1,84	2,12	2,29	2,51
Reaktionszeit (gemessen)	17 ms	16 ms	17 ms	25 ms	28 ms
Regelbereich Helligkeit	60 bis 240 cd/m²	100 bis 260 cd/m²	90 bis 190 cd/m²	110 bis 240 cd/m²	130 bis 280 cd/m²
	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1	6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1
Bedienung OSD	2	2	2	3	2,5
Helligkeitsverteilung	2,5	3	2,5	2,5	3
Bildschärfe	1*	1*	1,5	1,5	1*
Farbbrillanz	2	2	2	2,5	2,5
Interpolation (1.024x768/800x600)	1,5	2	3	1,5	2
FAZIT	+ Günstiger Preis + Interpolation – Kein DVI-Kabel GESAMT 1,91	+ Höhenverstellbar + Vorwahltaste Kontrast – Helligkeitsverteilung GESAMT 1,94	+ Günstiger Preis – Helligkeitsverteilung – Kein DVI-Eingang GESAMT 2,20	+ Interpolation – Farbbrillanz – Kein DVI-Eingang GESAMT 2,31	+ Günstiger Preis – Kein DVI-Kabel – Reaktionszeit GESAMT 2,39

* Über DVI-D

Das ist ein Quad-Rat!



Im PC stecken insgesamt vier GByte Hauptspeicher (1). Darüber hinaus sieht man die zwei SLI-Brücken (2) und die vier Stromanschlüsse (3).

»Den roten oder den blauen Draht, McLane?«

TECHNISCHE DATEN QUAD-SLI-PC:

Prozessor	AMD Athlon 64 FX-60
Grafikkarte	2x Nvidia Geforce 7900 GX2
Mainboard	Asus A8N32-SLI
Festplatte	4x Western Digital WD1500ADFD
Lautstärke (2D/3D)	1,6 Sone, 33 dB(A)/5,9 Sone, 51 dB(A)
Spieleleistung	Sehr gut
Leistungsaufnahme	303 Watt (2D), 414 Watt (3D)

Leistung: Quad-SLI

- Ab 2.560x1.600 macht sich die Leistung des Quad-SLI-PCs stark bemerkbar.
- SLI-16x ist selbst mit Quad-SLI nur bis 1.600x1.200 spielbar.
- Bei Single-GPU-Karten ist kein SLI-FSAA möglich.

Legende: Soft-Shadows, kein FSAA / SLI-16x

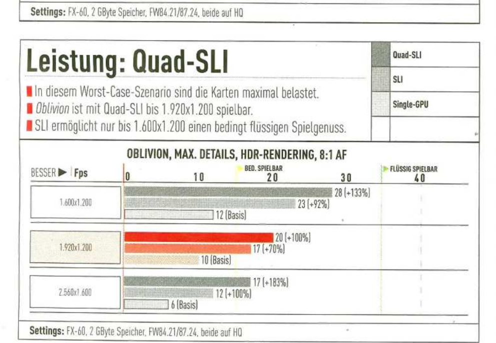
F.E.A.R. V1.03 (INT. BENCHMARK), 8:1 AF, 2.560X1.600 (BESSER ▶ Fps; 0 – 60; BED. SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR)

	Soft-Shadows, kein FSAA	SLI-16x
Quad-SLI (GPU: 4x 500 MHz, 4x 512 MByte VRAM)	53 (+56%)	11 (+175%)
SLI (GPU: 2x 650 MHz, 2x 512 MByte VRAM)	34 (Basis)	4 (Basis)
Single-GPU (GPU: 1x 650 MHz, 1x 512 MByte VRAM)	19 (-44%)	nicht möglich

F.E.A.R. V1.03 (INT. BENCHMARK), 8:1 AF, 1.600X1.200 (BESSER ▶ Fps; 0 – 100; BED. SPIELBAR, FLÜSSIG SPIELBAR)

	Soft-Shadows, kein FSAA	SLI-16x
Quad-SLI (GPU: 4x 500 MHz, 4x 512 MByte VRAM)	89 (+19%)	34 (+125%)
SLI (GPU: 2x 650 MHz, 2x 512 MByte VRAM)	75 (Basis)	16 (Basis)
Single-GPU (GPU: 1x 650 MHz, 1x 512 MByte VRAM)	42 (-78%)	nicht möglich

Settings: FX-60, 2 GByte Speicher, FW84.21/87.24, beide auf HQ



Für irre 7.000 Euro bekommen Sie jetzt ein QUAD-SLI-SYSTEM. Mit vier VGA-Recheneinheiten (GPU) genießen Sie dann Grafikpower pur.

In enger Zusammenarbeit haben Nvidia und der Komplettsystem-Hersteller Lahoo (www.lahoo.de) einen Quad-SLI-PC entwickelt. Wir verraten Ihnen, ob sich das kostenintensive VGA-Upgrade für Zocker lohnt.

HARDWARE-GRUNDLAGEN

Bei Quad-SLI kommen keine vier seperaten Grafikkarten, sondern vier GPUs zum Einsatz. Jede GPU befindet sich auf einer eigenen Platine mit eigenem Speicher (pro GPU 512 MByte) und seperater Stromversorgung – insgesamt sind vier Stromanschlüsse vorhanden. Zwei Platinen sind zu einer Grafikkarte zusammengefasst („GX2") und benötigen einen PCI-E-Steckplatz. Aufgrund der enormen Größe der Karten sind nebenliegende Steckplätze blockiert. Zusätzlich zu den SLI-Brücken kommunizieren die GPUs auf einer Karte (mit zwei PCBs) über einen PCI-E-48x-Switch miteinander. Das kommt besonders der SLI-Kantenglättung zugute. Herzstück der GX2-Karten sind vier Nvidia-Geforce-7900-GPUs. Diese sind mit jeweils 500 MHz (GPU) und 605 MHz DDR (Speicher) getaktet. In unseren Tests haben wir als maximale GPU-Temperatur 75 bis 85 Grad Celsius im 3D-Betrieb gemessen.

DER KOMPLETT-PC

Trotz des großen Cooler-Master-Gehäuses mit insgesamt sechs 5,25-Zoll- und sechs 3,5-Zoll-Laufwerksplätzen sind die Grafikkarten nur mit einer sehr sauberen SATA-Kabelverlegung unterzubringen. Die vier Festplatten mit je 150 GByte im RAID-0-Betrieb reichen mit ihren Steckern bis an das PCB der zwei Dual-Grafikkarten. Die Zugriffszeit der Festplatten ist mit 8,3 Millisekunden sehr gut. Auch der Datentransfer (Lesen) ist mit 115 MByte pro Sekunde sehr gut. Die Geräuschbelastung des Lahoo-Systems ist trotz der zwei Grafikkarten mit 1,6 Sone zumindest im Windows-Betrieb erfreulich gering. Im Spielebetrieb drehen die vier Lüfter der Grafikkarten allerdings voll auf und dröhnen sehr störend mit 5,9 Sone.

DIE SPIELELEISTUNG IM DETAIL

Dass die Kombination von vier GByte Hauptspeicher, einem Athlon FX-60 und vier GPUs nicht mit Standard-Auflösungen getestet werden sollte, liegt auf der Hand. Der Ego-Shooter *F.E.A.R.* skaliert sehr gut mit mehreren GPUs und hier kann sich Quad-SLI mit 4x- und SLI8x-AA deutlich von herkömmlichen SLI-Systemen mit zwei GPUs bei einer Auflösung von 1.600x1.200 Bildpunkten absetzen. Allerdings ist SLI32x-FSAA, das nur Quad-SLI-Systeme bewältigen, in dieser Auflösung selbst für ein 4-GPU-System zu viel; mit 14 Fps ist kein ruckelfreier Spielgenuss mehr möglich. Mit 4x FSAA oder ohne FSAA, dafür aber mit eingeschalteten Soft-Shadows, läuft *F.E.A.R.* selbst in der unglaublichen Auflösung von 2.560x1.600 Bildpunkten noch flüssig.

WERTUNG UND TREIBER

Da das von uns getestete System noch nicht in allen Details final ist, benoten wir es zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht.

FAZIT: QUAD-SLI

Die erbrachte Leistung und vor allem die dadurch mögliche Bildqualität begeisterte sämtliche Redakteure. Vor allem in der Top-Auflösung von 2.560x1.600 Bildpunkten sehen Spielehits wie *Oblivion* oder *F.E.A.R.* sehr gut aus. Dafür sollte dann allerdings auch ein entsprechendes Display zum Einsatz kommen. Der heimliche Star unseres Tests ist daher auch der Dell-Monitor 3007WFP. Trotz vierfacher Grafikpower gelangt aber auch Quad-SLI an seine Leistungsgrenzen. So haben die praktischen Tests gezeigt, dass aktuelle Spiele mit 32-fachem Anti-Aliasing oft nicht flüssig laufen (ältere Spiele hingegen schon). Auch 16-faches Anti-Aliasing stellt große Herausforderungen an Quad-SLI. Die Redaktion ist gespannt auf die noch für den laufenden Monat geplanten (kompakteren) Einzelhandels-Karten. Bis dahin heißt es: Abwarten! Lars Craemer

»Holt sich jetzt mehrere Meinungen ein: Schneewittchens Stiefmutter.«

Ist der Speicher mit anderen Anwendungen verstopft, sinkt die Spieleleistung unter Umständen beachtlich.

Räum endlich auf!

Trotz schneller CPU und Grafikkarte laufen Spiele bei Ihnen mehr schlecht als recht? Vielleicht liegt es am vollgemüllten ARBEITSSPEICHER.

Auf einem normalen Windows-PC laufen gleichzeitig unzählige Programme ab. Sie alle belegen einen mehr oder weniger großen Bereich des Arbeitsspeichers – Spiele und wichtige Anwendungen begnügen sich dann gezwungenermaßen mit dem kläglichen Rest des Arbeitsspeichers. Wir haben uns für Sie auf die Suche nach den größten Speicherfressern gemacht und geben wertvolle Tipps, wie Sie aus Ihrer Speicherkonfiguration das Optimum herausholen.

TIPP 1: SPEICHER RICHTIG KONFIGURIEREN

Bevor wir uns aber mit dem Windows-Tuning des Speichers beschäftigen, ein paar wichtige Anregungen zur richtigen Konfiguration und Installation Ihres Speichers: Viele aktuelle Prozessoren (wie etwa der Athlon 64) beziehungsweise Mainboard-Chipsätze bieten die so genannte Dual-Channel-Unterstützung. Grundvoraussetzung dafür sind mindestens zwei Speichermodule und ein entsprechendes Mainboard sowie eine passende CPU. Das Problem: Welche Speicherbänke sind zu belegen, damit der Dual-Channel-Modus auch tatsächlich korrekt arbeitet? Die Mainboard-Hersteller haben sich bis dato auf kein herstellerübergreifendes System geeinigt, sodass Sie zwangsläufig im Handbuch die korrekte Speicherbankbelegung für Dual-Channel nachschlagen. Diese Mühen sollten Sie auf keinen Fall scheuen: Dual-Channel kann je nach Anwendung immerhin bis zu zehn Prozent Leistungszuwachs bringen. Ob der Speicher im Dual-Channel-Modus läuft, können Sie folgendermaßen erkennen: Viele Mainboards zeigen bei aktiviertem Dual-Channel eine entsprechende Meldung beim Hochfahren Ihres Computers. Unter Windows können Sie das Programm CPU-Z nutzen. Starten Sie es und klicken Sie auf den Kartenreiter Memory. Ist der Dual-Channel-Modus aktiv, steht unter „Channels #" „Dual" in der Anzeige.

TIPP 2: SPEICHERBEDARF PRÜFEN

So viel zu den Hardware-Einstellungen – kommen wir nun zu den Einstellungen von Windows. Zunächst sollten Sie prüfen, wie viel Arbeitsspeicher die genutzten Anwendungen wirklich belegen. Starten Sie dafür die von Ihnen üblicherweise genutzten Anwendungen parallel. Drücken Sie dann die Tastenkombination **Strg Alt Entf**. Es erscheint der Task-Manager. Unter Prozesse können Sie dann die einzelnen Programme sehen – in der Spalte Speicher lesen Sie ab, wie viel Arbeitsspeicher das Programm belegt. Die üblichen Speicherfresser sind: Internet Explorer oder andere Browser wie der beliebte Firefox, alle gängigen Office-, E-Mail- und Messenger-Anwendungen, Virenscanner und andere Sicherheitsprogramme, etwa Firewalls. Aber auch kleinere, verstecke Anwendungen wie Maus-Software, Kamera-Assistenten, Scanner-, Drucker oder G15-Programme reservieren teilweise ganz beachtliche Speichermengen.



Damit das klar ist!

SPEICHERLECK
Fehler in der Programmierung einer Software – reservierte Speicherbereiche bekommen keine Freigabe mehr.

AUSLAGERUNGSDATEI
Windows legt diese Datei an, die als Zwischenspeicher dient, wenn der Arbeitsspeicher überlastet ist.

TIMINGS
Die Timings geben an, wie viele Taktzyklen der Speicher für bestimmte Aufgaben benötigt.

DUAL-CHANNEL
Speicher-Modus, der dank doppelter Speicheranbindung bessere Leistung liefert.

TIPP 3: SPEICHER UND SPIELE IM CHECK (TEIL 1)

Für enthusiastische Zocker ist die mit Abstand wichtigste Frage: Welche Auswirkungen hat eine hohe Arbeitsspeicherauslastung auf Computerspiele? Dafür haben wir aktuelle Spiele mit verschiedenen Belastungsszenarien

überprüft. Das Ergebnis: Die Speicherauslastung beeinflusst je nach RAM-Ausstattung die reine Spieleleistung (Fps) stark. Dabei haben wir unser Testsystem (Athlon 64 X2 4800+, Geforce 7800 GT) mit zwei sowie einem Gigabyte und 512 Megabyte gecheckt. Jede Ausstattungsvariante haben wir einmal mit geringer Arbeitsspeicherbelastung (frisch hochgefahren) und mit starker Last (circa 200 Megabyte durch verschiedene Programme reserviert) getestet. Für unseren RAM-Prüfstand nutzten wir das als Speicherfresser bekannte Spiel *Battlefield 2*. Bei der Variante mit zwei Gigabyte zeigten sich kaum Unterschiede: Mit wenig Speicherlast brachte es das System auf 89 Fps, mit hoher Speicherlast waren es 88 – bei diesen Speichermengen scheint eine zusätzliche Speicherbelastung also relativ unproblematisch zu sein. Bei einem Gigabyte sah das Bild anders aus: Mit geringer Last erreicht das System 84 Fps, mit 200 Megabyte reserviertem Speicher waren es nur noch 80 – eine Einbuße von circa fünf Prozent. Dramatisch sind die Leistungseinbußen bei 512 Megabyte: Mit geringer Speicherlast erreichten wir 31 Fps, mit hoher Speicherlast waren es nur noch 21 – das sind 32 Prozent weniger Leistung!

TIPP 4: SPEICHER UND SPIELE IM CHECK (TEIL 2)

Die Darstellung eines Computerspiels hängt allerdings nicht nur an den Fps-Werten: Für unseren Test haben wir uns deswegen auch die Ladezeiten der Spiele genauer angeschaut. Für jeden Level lädt ein Computerspiel Daten in den Arbeitsspeicher – ist dieser voll oder reserviert, ist das Ausweichen auf die Festplatten-Auslagerungsdatei unumgänglich: Die Ladezeiten verlängern sich. Für einen ersten Test bestückten wir unser System (Athlon 64 X2 4800+, Geforce 7800 GT) mit zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und protokollierten unsere Messungen für die Ladezeiten von *Battlefield 2* und *The Elder Scrolls 4: Oblivion*. Unser *Oblivion*-Testlevel wurde frisch nach dem Hochfahren in circa 28 Sekunden geladen. Danach haben wir durch etliche Anwendungen große Bereiche des Arbeitsspeichers (fast 200 Megabyte) blockiert. Die Blockierungen brachten keine Verschlechterung der Ladezeit. Anschließend wiederholten wir den Test mit nur einem Gigabyte Arbeitsspeicher. Das Ergebnis: Auch hier dauerte der Ladevorgang auf einem neu hochgefahrenen System circa 28 Sekunden. Danach belasteten wir wieder den Speicher und die Ladezeit stieg messbar an. Ungefähr 31 Sekunden benötigten wir für unseren Test-Level – beim *Battlefield*-Check fiel das Ergebnis ähnlich aus. Fazit nach unseren Testläufen: Wer ein Gigabyte oder nur 512 Megabyte Speicher in seinem Rechner hat, muss unbedingt den reservierten Speicher im Auge behalten. Blockieren andere Programme unnötig viel Speicher, sinkt die Leistung bei Computerspielen teilweise dramatisch. Das Ziel ist es also, einem Computerspiel möglichst viel freien Speicher zur Verfügung zu stellen. Wir zeigen mit den folgenden Tipps, wie Sie das realisieren.

TIPP 5: SPEICHER FREIGEBEN

Wie können Sie belegten Speicher freigeben? Die einfachste Variante: Beenden Sie sofort alle Programme, die Sie nicht während des Spiels benötigen. In der Regel geben die Programme die reservierten Speicherbereiche wieder frei. Wer ganz auf Nummer sicher gehen will, führt einen Neustart durch. Ebenfalls wichtig: Ihr Autostart-Ordner sollte leer sein und nur wichtigste Programme (wie Virenscanner) dürfen sich beim Windows-Start automatisch laden. Software wie zum Beispiel Media-Player, Acrobat-Reader, Office-Pakete, Bildbetrachter, System-Werkzeuge sollten Sie so konfigurieren, dass die beim Start von Windows keine Assistenten oder Programmteile in den Speicher laden.

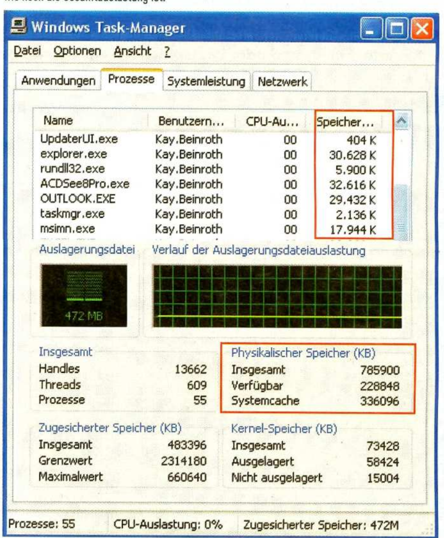
TIPP 6: SPEICHERPROBLEM BEHEBEN

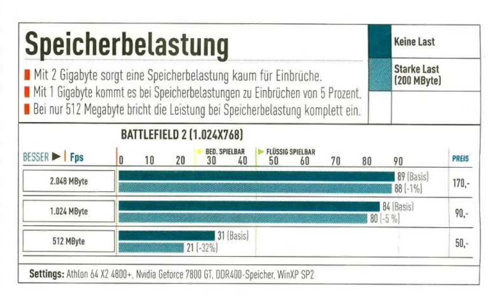
Einige Spiele und Anwendungen neigen dazu, den Speicher mit der Zeit fast völlig auszulasten. Diese so genannten Speicherlecks (keine Freigabe mehr von reserviertem Speicher) bremsen das System völlig aus. Oft hilft nur ein Neustart der Applikation oder des kompletten Systems. Bei Spielen behebt oftmals ein Patch derartige Probleme.

Kay Beinroth

Tipp 2: Speicherbelastung prüfen

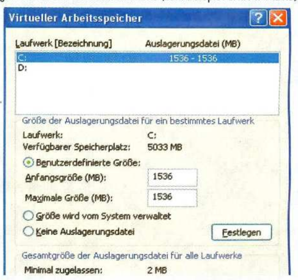
Im Taskmanager können Sie ablesen, welche Anwendung wie viel Speicher belegt und wie hoch die Gesamtauslastung ist.





Info: Auslagerungsdatei optimieren

Wenn der physikalische Speicher nicht mehr ausreicht, weicht Windows auf die Auslagerungsdatei aus. Die Einstellungen für diese Datei finden Sie folgendermaßen: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Arbeitsplatz und wählen Sie Eigenschaften, anschließend die Registerkarte „Erweitert", dann „Systemleistung – Einstellungen", „Erweitert" und „Ändern". Im folgenden Menü können Sie die Einstellungen für die Auslagerungsdatei festlegen. Grundsätzlich benötigen Sie nur eine Datei, auch wenn Sie mehrere Festplatten besitzen. Es empfiehlt sich, die Auslagerungsdatei auf der schnellsten Platte (zum Beispiel SATA-II-Platte) anzulegen, die Datei muss nicht zwingend auf die Systempartition. Wichtig: Wählen Sie „Benutzerdefinierte Größe" und geben Sie bei „Anfangsgröße" und „Maximale Größe" den gleichen Wert an – so bleibt die Datei immer gleich groß und es kommt zu keinen ärgerlichen Fragmentierungen auf der Festplatte. Bei der Größe hat sich das Eineinhalbfache des physikalischen Arbeitsspeichers bewährt.



Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ganz egal, ob Grafikkarte, Mainboard oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus *Call of Duty 2* und *Quake 4* ** Abgewertet

AGP-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.024 x 768	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Gainward Bliss 7800 GS	ca. € 400,-	Geforce 7800 GS	512 DDR3 (1,4 ns)	425/625 MHz	0,4 Sone	74,9 Fps	39,3 Fps	2,09
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 280,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	2,9 Sone	70,2 Fps	33,4 Fps	2,27
Evga Egforce 7800 GS SC	ca. € 320,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	460/675 MHz	3,1 Sone	73,8 Fps	36,2 Fps	2,28
Gigabyte GV-N66T128VP	ca. € 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (1,6 ns)	500/560 MHz	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	ca. € 130,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	ca. € 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR (2 ns)	500/450 MHz	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Sapphire Radeon X1600 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1600 Pro	256 DDR2 (2,5 ns)	500/405 MHz	1,3 Sone	38,1 Fps	14,5 Fps	3,00

PCI-EXPRESS-KARTEN

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps (kein AA/AF)* 1.280 x 1.024	Fps (4x AA/8:1 AF)* 1.280 x 1.024	Wertung
Asus EN7800GT Dual	ca. € 700,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	ca. € 550,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/793 MHz	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Leadtek PX7900 GTX TDH Extreme	ca. € 550,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	675/830 MHz	0,7 Sone	82,5 Fps	53,4 Fps	1,61
Sapphire Blizzard X1900 XTX	ca. € 630,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	2,3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,63
MSI NX7900GTX-T2D512E	ca. € 490,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,66
Gainward Bliss 7900 GTX PCX	ca. € 530,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1,1 ns)	650/800 MHz	0,7 Sone	82 Fps	53,1 Fps	1,67
Asus EAX1900XTX	ca. € 510,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	4 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,68
Club 3D Radeon X1900 XTX	ca. € 500,-	Radeon X1900 XTX	512 DDR3 (1,1 ns)	648/774 MHz	3 Sone	87,6 Fps	56,1 Fps	1,69
His X1800 XT OC Edition	ca. € 360,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	695/792 MHz	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Sapphire Radeon X1900 XT	ca. € 460,-	Radeon X1900 XT	512 DDR3 (1,1 ns)	621/720 MHz	4,1 Sone	86,5 Fps	53,8 Fps	1,83
MSI RX1800XT-VT2D512E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Sapphire Radeon X1800 XT/256	ca. € 320,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,94
Club 3D Radeon X1800 XT/256	ca. € 370,-	Radeon X1800 XT	256 DDR3 (1,2 ns)	621/747 MHz	3 Sone	77 Fps	49,7 Fps	1,97
Asus EN7800GTX	ca. € 450,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	ca. € 430,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 (1,6 ns)	430/600 MHz	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	ca. € 320,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	ca. € 290,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (2 ns)	450/525 MHz	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Asus EAX1800XL	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15
Aopen 7900 GT-DVD256 Xtreme	ca. € 330,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	500/700 MHz	3,1 Sone	78 Fps	43 Fps	2,19
Evga 7900 GT CO Superclocked	ca. € 360,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	550/790 MHz	3,1 Sone	79,1 Fps	59,7 Fps	2,19
Gainward Bliss 7900 GT PCX	ca. € 300,-	Geforce 7900 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	450/660 MHz	3,1 Sone	43 Fps	44,1 Fps	2,21
MSI RX1800 XL-VT2D256E	ca. € 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	ca. € 330,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 (1,4 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
Sapphire Radeon X1800 GTO	ca. € 240,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,28
Tul Powercolor X1800 GTO	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,2 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,34
MSI NX7600GT-T2D256E	ca. € 190,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	4 Sone	68,5 Fps	33 Fps	2,34
Gecube GC-X1800GTOD-VID3	ca. € 230,-	Radeon X1800 GTO	256 DDR3 (2 ns)	500/495 MHz	4,5 Sone	70,5 Fps	32,5 Fps	2,36

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	ca. € 230,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Viewsonic VX724	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Hyundai Imagequest Q70U	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m2	Lautsprecher, USB-Hub	1,95
Acer AL1751bs	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97
Iiyama Prolite E431S	ca. € 280,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,09
Maxdata Belinea 101730	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m2	Lautsprecher	2,12
Benq FP71E+	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 195 cd/m2	Lautsprecher	2,17
LG L1740P	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut	130 bis 315 cd/m2	Lautsprecher	2,19

19 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m²	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 360,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Eizo Flexscan M1950	ca. € 750,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	25 bis 225 cd/m²	USB-Hub, Lichtsensor	1,79
Viewsonic VX922	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,80
Acer AL1951Cs	ca. € 390,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m²	Lautsprecher	1,82
Samsung Syncmaster 930BF	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Benq FP91GX	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m2	-	1,86
Viewsonic VX924	ca. € 330,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Maxdata Belinea 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 240 cd/m²	Lautsprecher	1,91
Viewsonic VP930	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 245 cd/m2	-	1,92
LG L1932P	ca. € 410,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m²	-	1,94
Nec Multisync 1970GX	ca. € 450,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 373 cd/m2	-	2,02
Hyundai Imagequest L90D+	ca. € 360,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	-	2,07

20 BIS 24 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	ca. € 650,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	USB-Hub	1,89
Eizo S2110W (21 Zoll)	ca. € 950,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	USB-Hub	1,96
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	ca. € 1.000,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Acer F-20 Wide (20 Zoll)	ca. € 700,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 310 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	2,01
Samsung Syncmaster 242MP (24 Zoll)	ca. € 1.300,-	D-Sub, DVI-D, Scart, TV	35 ms	Sehr gut	Sehr gut	70 bis 450 cd/m2	TV-Tuner, Lautsprecher	2,16

MAINBOARDS

* Abgewertet, alte Testmethoden

SOCKEL 939 - ATHLON 64, ATHLON 64 FX, ATHLON 64 X2, OPTERON

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	ca. € 170,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8R32-MVP Deluxe	ca. € 170,-	RD580	0305/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,50
Asus A8N-SLI Deluxe	ca. € 130,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
Abit KN8 SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar Tforce4 U	ca. € 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	ca. € 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	ca. € 150,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	ca. € 75,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	ca. € 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	ca. € 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	ca. € 100,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	ca. € 180,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	ca. € 100,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	ca. € 100,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	ca. € 80,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Asrock 939SLI-eSATA2	ca. € 60,-	Uli 1697	1.10/1.01	-	3	x16 (2), x1 (1)	100 Mbit/s	4x SATA(-RAID), Future CPU Port	Gut	Bestanden	Bestanden	1,94
Abit AN8 SLI	ca. € 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*
Epox 9NPA7I	ca. € 70,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	ca. € 170,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,96*
DFI Lanparty NF4 SLI-DR	ca. € 180,-	Nforce4 SLI	1.25/A	-	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Frontblende	-	Bestanden	-	1,98*
Abit AV8	ca. € 90,-	K8T800 Pro	12.01.2001	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,99*
Elitegroup KV2 Lite	ca. € 60,-	K8T800 Pro	1.2B/1.0	1	5	-	100 MBit/s	2x SATA(-RAID), Frontblende	-	Bestanden	-	2,01*
MSI K8N Neo4 Platinum	ca. € 110,-	Nforce4 Ultra	1.029/Vorserie	-	4	x16 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	2,05*
Asus A8R-MVP	ca. € 95,-	RD480	0201/1.02G	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	LAN nicht best.	2,10
MSI K8T Neo2-F V2.0	ca. € 55,-	K8T800 Pro	3.2/1B	1	4	-	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,10*
Asrock 939Dual-SATA2	ca. € 50,-	Uli 1695	1.10/1.04	1	3	x16 (1), x1 (1)	100 MBit/s	3x SATA(-RAID), Future CPU Port	-	Bestanden	-	2,12*
Albatron K8NF4X	ca. € 80,-	Nforce4	R1.12/1.1	-	2	x16 (1), x1 (3)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,13*
Asus A8V-E Deluxe	ca. € 100,-	K8T890	1004/1.03	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	2x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	2,14*
Elitegroup Nforce4-A939	ca. € 60,-	Nforce4	1.0b/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,20*



SOCKEL 775 - PENTIUM 4, PENTIUM 4 EE, CELERON D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	ca. € 190,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16 (2), x4 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	ca. € 230,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	ca. € 280,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	ca. € 120,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	ca. € 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	ca. € 95,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	ca. € 220,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	ca. € 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	2,06*
Aopen i915Ga-HFS (So479)	ca. € 210,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	ca. € 80,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	ca. € 200,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	ca. € 190,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR UNBUFFERED

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Stabiler Takt	Garantierte Latenzen	Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt	Wertung
Crucial Ballistix BL2KIT6464Z402	ca. € 110,-	2x 512 MByte, DDR400	280 MHz DDR, 2,8 Volt	2-2-2-6	1,5-2-2-5	1,51
Corsair TWINX1024-3200XL	ca. € 250,-	2x 512 MByte, DDR400	270 MHz DDR, 3,2 Volt	2-2-2-5	1,5-2-2-5	1,54
OC-Wear BigTwins Ultra	ca. € 310,-	2x 1.024 MByte, DDR400/DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,67
Corsair TWINX2048-3500LLPRO	ca. € 300,-	2x 1.024 MByte, DDR438	240 MHz DDR, 3,2 Volt	2-3-2-6	1,5-2-2-5	1,74
G.Skill F1-3200PHU2-2GBZX	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,6 Volt	2-3-2-5	2-3-2-5	1,76
OCZ OCZ4002048ELGEGXT-K	ca. € 220,-	2x 1.024 MByte, DDR400	240 MHz DDR, 2,8 Volt	2-3-3-8	2-3-3-6	1,80
Kingmax Hardcore DDR500	ca. € 80,-	1x 512 MByte, DDR500	270 MHz DDR, 2,7 Volt	3-4-4-8	2-3-3-6	1,85
G.Skill F1-4000USU2-2GBHZ	ca. € 210,-	2x 1.024 MByte, DDR500	260 MHz DDR, 2,8 Volt	3-4-4-8	2,5-3-3-7	1,94
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 170,-	2x 1.024 MByte, DDR400	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	2,5-3-3-6	1,99

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	ca. € 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	ca. € 80,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	ca. € 35,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	ca. € 45,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,57
Aerocool GT-1000	www.pc-icebox.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1/0,8 Sone	51/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,60
EKL V8	www.ekl-ag.de	ca. € 40,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	ca. € 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,64
Scythe Katana	www.caseking.de	ca. € 20,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,4 Sone	51/66 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,65
Akasa Evo 120 AK-920 – Amber Edition	www.caseking.de	ca. € 45,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,7 Sone	50/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,66
EKL Soldered64 3HP L	www.ekl-ag.de	ca. € 35,-	754, 939, 940	1,1/0,4 Sone	53/68 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Scythe Shogun	www.jet-computer.de	ca. € 55,-	478, 775, 754, 939, 940	1,4/0,6 Sone	47/56 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,67
Arctic Cooling Freezer 64 Pro	www.arctic-cooling.de	ca. € 15,-	754, 939, 940	1,2/0,4 Sone	52/70 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,72
Sharkoon Red Shock	www.alternate.de	ca. € 40,-	754, 939, 940, 478, 775	2,6/0,9 Sone	51/61 Grad Celsius	Athlon 64 FX-60/X2 4800+	1,78



VGA-KÜHLER

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Lüfter	Lautheit (12 V)	Temperatur 3D (Chip)	Ideal für ...	Wertung
Zalman VF900-Cu	www.alternate.de	ca. € 35,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	80 Grad Celsius (Geforce 7800 GTX)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,80
Zalman VF700-Cu LED	www.alternate.de	ca. € 25,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	68 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,87
Zalman VF700-AlCu	www.alternate.de	ca. € 20,-	Ja (75 mm)	0,5 Sone	71 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,88
Arctic Cooling Ati Silencer 5	www.arctic-cooling.com	ca. € 15,-	Ja (75 mm)	1 Sone	60 Grad Celsius (Radeon X850 XT)	X800/X850-Serie	1,88
Zalman Fatal1ty FS-V7	www.alternate.de	ca. € 35,-	Ja (75 mm)	1,2 Sone	65 Grad Celsius (Geforce 6800 GT)	GF6/7 und Radeon-Serie	1,89
Arctic Cooling Accelero X1	www.arctic-cooling.de	ca. € 20,-	Ja (60 mm)	0,8 Sone	60 Grad Celsius (Geforce 7800 GT)	6800- und 7800-Serie	1,95



NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	ca. € 80,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius	1,90
Antec Neo HE 550	www.antec.com	ca. € 95,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	ca. € 80,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius	2,00
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	ca. € 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	ca. € 90,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius	2,06

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Silverstone TJ07	ca. € 290,-	7 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	2x 92 mm, 4x 120mm	Normal (13 Kilo)	42/89/37 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,83
Cooler Master Stacker 830	ca. € 200,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 4x 140 mm	Normal (15 Kilo)	44/89/41 Grad Celsius	32 dB(A), 1,2 Sone	1,97
Thermaltake Tai-Chi	ca. € 240,-	6 (5,25 Zoll), 4 (3,5 Zoll)	2x 120 mm	Schwer (20 Kilo)	43/88/41 Grad Celsius	34 dB(A), 1,7 Sone	1,99
Antec P150	ca. € 130,-	3 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 120 mm, 2x 92 mm	Normal (12 Kilo)	47/87/48 Grad Celsius	30 dB(A), 1 Sone	2,16
Aerocool Aeroengine II	ca. € 65,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	3x 120 mm, 1x 140 mm	Leicht (7 Kilo)	43/88/43 Grad Celsius	37 dB(A), 2,2 Sone	2,26

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/ Transfer Schreiben*	Wertung
WD WDC WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 260,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	4,1 Sone	8,2 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,84
WD WDC WD1500AHFD-00RAR0	ca. € 330,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	4,5 Sone	8,4 ms	16 MByte	78,1 MByte/s / 66,7 MByte/s	1,86
Samsung HD400LJ	ca. € 250,-	SATA II	381,6 GByte	7.200	2,4 Sone	15,5 ms	8 MByte	64,3 MByte/s / 62,5 MByte/s	1,92
Samsung SP2504C	ca. € 90,-	SATA II	238,5 GByte	7.200	1,9 Sone	14,2 ms	8 MByte	60,6 MByte/s / 58,2 MByte/s	1,98
Seagate ST3160812AS	ca. € 75,-	SATA II	152,6 GByte	7.200	2,2 Sone	13,1 ms	8 MByte	60,4 MByte/s / 58,5 MByte/s	2,06

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD



	Preis	Interface	Lautstärkeentwicklung	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Plextor PX-760A	ca. € 100,-	IDE	2,9 Sone / 40 dB(A)	18x/8x/18x/6x/10x/6x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 55,-	SATA	2,3 Sone / 38 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:38 Minuten	5:46 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Benq DW1655	ca. € 55,-	IDE	3,5 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-165P6S	ca. € 50,-	IDE	3,3 Sone / 42 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	2,00
Philips DVDR1660K	ca. € 50,-	IDE	4 Sone / 43 dB(A)	16x/8x/16x/6x/8x/4x	6:08 Minuten	6:22 Minuten	4:45 Minuten	2,02

STEREOSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigaworks T20	ca. € 80,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Terratec Home Arena TXR 335	ca. € 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,20
Hercules XPS 2.100 Silver	ca. € 65,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	ca. € 45,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,30
Creative Gigaworks S750	ca. € 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	ca. € 170,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Hercules Fortissimo IV	ca. € 40,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

LABORBERICHT

Corsair TWINX-2048-4400PRO

HERSTELLER Corsair
PREIS ca. € 310,-
WEBSEITE www.corsairmemory.com
PREIS/LEISTUNG Ausreichend



GESAMT **1,85**

\+ 270 MHz mit 1T (Asus)
\+ Status-LEDs
\- Extrem teuer
\- Probleme mit DFI-Board

Die beiden Ein-Gigabyte-Module stellen mit einem Takt von 275 Megahertz einen neuen Rekord auf. Die DDR550-Speicher arbeiten mit den Latenzen 3-4-4-8 bei einer Spannung von 2,8 Volt und einer Command Rate von 2T. Auf dem Asus A8N32-SLI-Deluxe lief das Speicher-Pärchen beim Übertaktungstest bei 1T und 3 Volt mit 270 Megahertz stabil. Beim Timing-Test mit DDR400 erreichte das Gigabyte-Doppel gar die niedrigen Latenzen 2-3-3-6. Die für Corsair typischen Status-LEDs rechtfertigen nicht ganz den hohen Preis. (jh)

Connect 3D Pocket Drive 1 GB

HERSTELLER Connect 3D
PREIS ca. € 40,-
WEBSEITE www.connect3d.de
PREIS/LEISTUNG Gut



GESAMT **1,65**

\+ Bootfähig
\+ Sehr flott
\+ Guter Preis
\- Magere Ausstattung

Die Daten des Pocket Drive werden sehr flott mit 19,6 Megabyte pro Sekunde gelesen und mit 18,2 Megabyte pro Sekunde geschrieben. Der bootfähige Ein-Gigabyte-Speicherstick ist 70x18x7 Millimeter groß und zehn Gramm schwer. Durch sein kleines Design passt der USB-2.0-Stick nicht nur in jede Hosentasche, sondern er versperrt auch keine benachbarten USB-Ports. Da nur ein 100 cm langes USB-Verlängerungskabel dabei ist, darf man die Ausstattung schon als dürftig bezeichnen. (jh)

Viewsonic VX2025wm

HERSTELLER Viewsonic
PREIS ca. € 450,-
WEBSEITE www.viewsonic.de
PREIS/LEISTUNG Gut

GESAMT **1,88**

\+ Regelbereich Helligkeit
\+ Einblickwinkel
\+ Interpolation
\- Helligkeitsverteilung

Das VX2025 ist ein 20-Zoll-TFT im 16:10 Format. Die maximale Auflösung beträgt 1.680x1.050 Bildpunkte. Die Reaktionszeit für das MVA-Panel beläuft sich auf respektable 25 Millisekunden. Bei schnellen Ego-Shootern bekommt der Breitbildschirm leichte Probleme. Die Helligkeit des Displays ist von 35 bis 300 Candela pro Quadratmeter einstellbar. Bildschärfe und Farbbrillanz bekommen die Note „Sehr gut". Mit einem Preis von circa 450 Euro bietet das TFT ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis. (jh)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	ca. € 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Raptor-Gaming H1	ca. € 85,-	3,5 Meter	234 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,65
Plantronics Gamecom 1	ca. € 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	ca. € 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	ca. € 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92



MAUS

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Logitech G7	ca. € 70,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Uneingeschränkt	Ja	1,62
Logitech MX 518	ca. € 35,-	8 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,65
Razer Copperhead	ca. € 55,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	Nein	1,70
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Uneingeschränkt	Ja	1,71
A4Tech X-718F	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	600-2.000 dpi	Keine	Ja	Nein	1,75
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.000 dpi	Keine	Uneingeschränkt	Ja	1,77
Razer Diamondback	ca. € 40,-	7 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,78
Raptor Gaming M2	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	Nein	1,78
Logitech MX 1000	ca. € 45,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Uneingeschränkt	Ja	1,78
Logitech G5	ca. € 50,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	Nein	1,83
Trust Predator (GM-4200)	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Keine	Ja	Nein	1,93
Genius Navigator 5000	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Uneingeschränkt	Ja	2,03
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,40
Logitech Cordless Pilot	ca. € 20,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,54
Trust MI-7500X	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	Ja	2,56



TASTATUR

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 55,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	ca. € 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	ca. € 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	ca. € 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	–	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	ca. € 7,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	ca. € 12,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	–	Ja	2,10



SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	ca. € 90,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,71
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 55,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	ca. € 50,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	ca. € 35,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,20



GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 25,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	ca. € 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	ca. € 30,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94



JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	ca. € 45,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 165,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,70
Trust Predator QZ 501	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	2,00





Der Einsteiger-PC

„Für 630 Euro erhält man einen gut ausbaufähigen Office-PC."

€ 630,-*

PROZESSOR	€ 115,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)	
KÜHLER	€ 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	€ 75,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	€ 35,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 50,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 75,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 30,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der Aufsteiger-PC

„Trotz guter Spieleleistung schön leise."

€ 1.080,-*

PROZESSOR	€ 155,-
Athlon 64 3500+ (Venice)	
KÜHLER	€ 50,-
Thermalright Noisebudged 92-100W	
HAUPTPLATINE	€ 75,-
Gigabyte K8NF-9 (Nforce4)	
ARBEITSSPEICHER	€ 80,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5	
GRAFIKKARTE	€ 300,-
Asus Extreme N7900GT	
SOUNDKARTE	-
Onboard	
FESTPLATTE	€ 75,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 110,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

Der High-End-PC

„Der PC ist schnell und für aktuelle Spiele und Anwendungen optimal geeignet."

€ 2.620,-*

PROZESSOR	€ 620,-
Athlon 64 X2 4800+ (Toledo)	
KÜHLER	€ 80,-
Thermalright Noisemagic SI-120	
HAUPTPLATINE	€ 160,-
Asus A8R32-MVP (RD580)	
ARBEITSSPEICHER	€ 280,-
Corsair 2x 1024 MByte, DDR400, CL2	
GRAFIKKARTE	€ 990,-
2x Sapphiere Ati X1900 XT	
SOUNDKARTE	€ 100,-
Creative SB X-Fi Extreme Music (PCI)	
FESTPLATTE	€ 75,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA II)	
NETZTEIL	€ 80,-
Enermax Liberty (500 Watt)	
GEHÄUSE	€ 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)	

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.



VOLLVERSION

Spellforce: The Order of Dawn

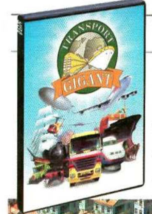
Wow! Im gigantischen Genre-Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie mischen Sie mit Magie und Schwert die Fantasywelt Eo auf.

- Faszinierender Mix aus Echtzeit-Strategie und Rollenspiel
- Charakterentwicklung, Verfolger- und isometrische Perspektive
- 6 Völker, 4 Magiearten, 30 Rassen, 350 Ausrüstungsgegenstände
- 22 Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten
- Super Präsentation, enorme Spieltiefe und Umfang, Langzeitmotivation
- PC ACTION-Wertung 1/2004: 90 Prozent

ACHTUNG: Das *Spellforce*-Add-on *Breath of Winter* finden Sie diesen Monat auf dem Datenträger von PC Games 7/06.



GENRE	Echtzeit-Strategie/Rollenspiel
VORAUSSETZUNG	1 GHz, 256 MByte RAM
MEHRSPIELER	Ja
INTERNET	www.spellforce.de



VOLLVERSION

Transportgigant

Schicken Sie Autos, Züge und Flieger über selbst gebastelte Pisten, um richtig Knete abzuzocken!



GENRE	Wirtschaftssimulation
VORAUSSETZUNG	500 MHz, 64 MByte RAM
MEHRSPIELER	Nein
INTERNET	www.transportgigant.de

- Umfangreiche Handelssimulation rund um den Verkehr
- Detaillierte 2D-Landschaften, 130 Fahr- und Flugzeuge
- Simuliert einen Zeitraum von 150 Jahren, beginnend im Jahr 1850
- Endlos- und Szenariomodus, elf Spielkarten
- Umfangreiche Statistiken und Planungs-Tools
- PC ACTION-Wertung 7/2004: 73 Prozent

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um Ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitstellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

DVD-Inhalt

Achtung!



Unsere DVD ist eine Wende-DVD!

Video- und Datenbereich befinden sich auf je einer DVD-Seite. Zum Anschauen des jeweiligen Bereichs die DVD also einfach umdrehen!

Das pappt!

Sie möchten Ihre DVDs getrennt von Ihrer PC ACTION-Heftsammlung archivieren? Das ist gar kein Problem!

Sie schneiden einfach das links stehende Inhaltsverzeichnis aus und kleben es auf den Rücken der DVD-Hülle. Weil wir zaubern können und Sie lieb haben, passt der Zettel wie angegossen dorthin.



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne

Chefredakteur (V.i.S.d.P.) **Christian Bigge**
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
(Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitender Redakteur Joachim Hesse
Redaktion Spiele Andreas Bertits, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Alexander Frank, Ahmet Iscitürk, Ralph Wollner
Redaktion Hardware Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein (Stellv.), Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Raffael Vötter, Daniel Waadt
Community-Redakteur Marc Brehme
Redaktionsassistenz Bettina Koch
Mitarbeiter dieser Ausgabe Felix Lohmeier
Praktikanten Jonas Cichowlas, Manuel Grundmann, Jürgen Krauss, Christian Schlütter, Sebastian Thöing
Chefreporter Christoph Holowaty
Textchef Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent Heinrich Lenhardt

Art Director Andreas Schulz
Layout Carola Giese (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Anja Grosler, Marco Leibetseder
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Carola Giese, © Midway/Eidos
CD, DVD, Video Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen

Marketing Director Martin Reimann
Vertriebsleitung Hans Ippisch
Vertriebskoordination Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Redaktion Ralph Wollner (Ltg.), Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift.

Anzeigenberatung
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 1.10.2005

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2005: 497.000 Leser

Auf den Heftseiten 2 bis 7 und der Covermount-DVD befinden sich Anzeigen-Sonderveröffentlichungen zum Titel „Rise and Fall". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20 959-125, Fax: +49 89 20 028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcaction.de
Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 57,60 Ausland: € 69,60

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882 882, Fax: +43 6246 882 52 77, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse:
Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: € 64,80

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. **Ungarn:** JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON. **Internationale Tageszeitungen: Polen:** PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

DIE PC ACTION 8/2006 ERSCHEINT AM 21. JUNI 2006.

Äktschn Män
NO BOOBS ON E3

OK BIGGE, WIR SIND AUF DER E3, WO SIND DIE WEIBER !?
TJA HERR FRÄNKEL, ICH FÜRCHTE...
...IN DIESEM JAHR, HABEN DIE VERANSTALTER DIE SEXY BIKINI GIRLS VERBOTEN !
WAT!?
ABER WIE ICH UNSEREN ÄKTSCHNMÄN KENNE, WIRD ER SICH DA ETWAS EINFALLEN LASSEN UM DIE E3 ZU RETTEN !
BOOBS!
PC ACTION
ZZZZZZZZZZIIIPP !
100% SILIKON
VOLLKÖRPER-ANZUG AUS ALTEN "BAYWATCH" BESTÄNDEN !
PC ACTION
AAAHHHRG
© '06 www.Gunjack.de

Die dümmsten World-of-Warcraft-Begriffe der Welt

				
PLATZ 1 Mount/mounten	**PLATZ 2** Buff	**PLATZ 3** Aggro	**PLATZ 4** Newbie	**PLATZ 5** Puller
ERKLÄRUNG				
Mit Mount ist eine Reitmöglichkeit (wie beispielsweise ein Pferd) gemeint. „Reiten" übersetzen *WoW*-Fans gern mit „mounten". **5,5**	So nennt man einen Verstärkungszauber, der auf eine Spielfigur wirkt. Zum Beispiel das „Innere Feuer" des Priesters. Cool! **3,3**	Bedeutet, dass ein Monster wütend ist. Zum Beispiel „Der Murloc ist aggro!" Klingt nach sadistischem Messerstecher in der Disco. **6,5**	Newbie nennt man Spieler, die sich noch nicht so gut mit der Materie auskennen. Quasi Anfänger, PC ACTION-Redakteure und so. **1,2**	Ist der *WoW*-Fachbegriff für einen Lockvogel. Dieser zieht Monster an und seine Kollegen machen die Viecher dann platt. **2,2**
HERKUNFT				
Mit dem Mount Everest hat der Begriff nichts zu tun. Mit der TV-Serie *Ein Mounty in Chicago* aber schon. Ich bring euch alle um! **83,5**	Kommt von Puff oder Freudenhaus, was wiederum ein Synonym ist für „Ralph Wollners Geburtsstätte". Wir mögen den Kollegen trotzdem. **17,5**	Basiert auf dem Rap-Label Aggro Berlin. Da stehen ja auch einige Murlocs unter Vertrag. Der bekannteste ist wohl Sido. **87,5**	Basiert auf dem Begriff „New bi". Jemand, der zum ersten Mal einen homosexuellen Akt durchführt, aber immer noch ein wenig hetero ist. **46**	Bezieht sich auf das männliche Geschlechtsorgan. Der Pullermann wagt sich auch in den Dungeon und zieht sich bei Gefahr zurück. **25,5**
NERD-FAKTOR				
Hoch. Regisseur Ang Lee mountet so gern, dass er einen Schwulenfilm danach benannte: *Brokeback Mounten.* **23,4**	Der Nerd-Faktor ist niedrig. Der Rapper Buff Daddy änderte trotzdem seinen Namen in P. Diddy, um einen Imageverlust zu verhindern. **5,2**	Hoch! Normale Menschen können den Satz „Ich bin voll aggro!" nicht mehr benutzen, ohne dass *WoW*-Fans sie danach vollquatschen. **66,6**	Relativ hoch. Benutzen Arschgeigen, die mit ihrem PC verheiratet sind, schon seit Jahrzehnten. Alternativen: Newb oder Noob. **12**	Ganz ordentlich. Zum Glück haben die *WoW*-Penner nicht die Alternativ-Begriffe Fleischwurst oder Gorgonzola-Rohr assimiliert. **15,5**
ERGEBNIS				
19,6	**11,1**	**8,5**	**4,6**	**3,6**

FORMEL: (Erklärung x Herkunft) : Nerd-Faktor = Ergebnis

Grimassen-Panik!


»Hat die Scheibe übersehen: Schmeißfliege.«

Als wir dieses Bild unseres Redaktions-Nesthäkchens sahen, bekamen wir Angst. Diese Angst manifestierte sich dann in einem Gedicht: „Leben auf Polenstoff-Basis ist möglich, Lukasz, dein Verhalten war immer löblich. Du stahlst nie unsere Autos und schändetest nie unsere Weiber, beim Duschen betatschen wir gern unsere nackigen Leiber. Jetzt wandelst du durch die Messehallen der E3, hoffentlich entfernt man dir nie operativ ein Ei." So, Feierabend!

Die Japaner spinnen!

Konsolenspielfreaks ist Segas Strategiespiel-Reihe *Advanced Daisen Ryaku* sicherlich ein Begriff. Im Zuge einer Neuauflage bietet Sega im japanischen Online-Shop gleich noch die entsprechenden T-Shirts an. Als wir das Motiv sahen, hat es uns beinahe die Frühstückssoße aus dem Gesicht gepfeffert. Wir sagen mal nichts dazu, denn Bilder sagen mehr als Worte.



»Take That: Reunion Tour 2006.«

Nur Fliegen sind schöner!


»Hat's übertrieben: Red-Bull-Junkie.«

Leser Nils K. will irgendwas mitteilen: „.... und so kann es kommen, dass man substanzen zu sich nimmt, die laut gesetz verboten sind. und so schien auch auf mich die bereits erwähnten pflanzen eine gewisse, merkwürdige wirkung zu haben. wie den bildern zu entnehmen flogen einfach mal ein paar ct's durch dust." Fazit: Wo Nils herkommt, gibt es Drogen, aber keine Rechtschreibung!

In letzter Minute*


PREY

Die E3 ist gelaufen und wir haben Großes mit Ihnen vor. Zum Beispiel filzen wir in der nächsten Ausgabe für Sie Alien-Innereien, um die inneren Werte der Shooter-Hoffnung *Prey* zu erforschen. Dann schauen wir mal, ob die Dinos aus *Paraworld* schon Hunger auf Redakteure haben. Schließlich riskieren wir unsere Augen, die wir auf ein paar vielversprechende Mehrspieler-Shooter werfen.

Außerdem ...

... warten ein paar fette Überraschungen im Spielerforum und auf unserer DVD auf Sie. Und mehr wollen wir jetzt echt nicht verraten. Die Konkurrenz liest mit ...

* Alle Angaben ohne Gewähr



Epilog

Ciszewski: Sagen Sie mal, Hesse, wieso musste ich allein zur E3 fliegen und hatte auch kein Rückflugticket?

Hesse: Oh nein, Ciszmiefowski ist doch zurückgekommen. Ab jetzt tritt Plan B in Kraft: Wir schenken ihm ein Deo zum Geburtstag ...

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 21. JUNI 2006


ROM LIEGT DIR ZU FÜSSEN!
"Die Römer ist der derzeit schönste Vertreter seiner Zunft"
GameStar.de 31.03.06
"Freunde des altrömischen Städtebaus streichen den 14. Juni im Kalender an"
GameStar 06/06
"Wenn Sie ohne gute Aufbaustrategie nichts mehr hoch bekommen, empfehlen wir Ihnen Die Römer"
PC Action 06/06
"Ich kann kaum erwarten, mehr von diesem Spiel zu sehen" Einschätzung: "sehr gut"
PC Powerplay 05/06
DIE RÖMER
HAEMIMONT GAMES
cdv
www.die-roemer.com
ab den 14. Juni im Handel!



Blood of Sahara
B.o.S
Bet on Soldier
„Die verbesserte Grafik, die neue Story, der mögliche Einsatz einer PhysiX-Karte und vor allem auch der Preis von UVP 19,99 € sind für BoS-Fans ein Leckerbissen..."
gamigo.de
DIE FORTSETZUNG
JUNI 2006!
SPEKTAKULÄRE KAMPAGNE IN NORDAFRIKA.
AUFREGENDE MULTIPLAYER-ACTION MIT NEUEM TEAM DEATHMATCH-MODUS UND NEUEN MAPS.
8 NEUE CHAMPIONS STELLEN SICH MAX BALDING IN DEN WEG.
NEUES EQUIPMENT: WAFFEN, RÜSTUNG, ETC.
ULTIMATIVE PHYSIK-EFFEKTE MIT AGEIA-HARDWARE.
Kt Kylotonn
PC CD-ROM SOFTWARE
The way it's meant to be played NVIDIA
www.betonsoldier.de
AGEIA
BRIGADES
ART-CORE GAMING INSURRECTION